3DM-SMV小组免责声朋

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏,版权属于作者所有! 本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的, 如果您对其版权有疑问, 请联系 小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为,与本站 立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台,作者有发表的权利, 读者有评论的权利,如果您不希望作品被转载,请与我联系,我们会 第一时间撤踪。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权。 欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家,欢迎您来本站发表作品:

3DM-5MV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,否则产生的一切后果由使用者承担! 对于一些情节比较严重的,本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即瞬帖!

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境,将不对任何资源负法律责任!所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意.请购买正版!3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为!请广大电子书爱好者共同监督,努力营造一个文明、洁净的论坛空间!!!



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收 藏,版权归相应出版社及作者所有!

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责,概不代表本工作室立场

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯,请联系我们, 我们会尽快撤销相关内容

活梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交 流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,违反者后果自负,本工作室不承担连带责任。

语梅工作室仅提供一个爱好者交流平台,将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢, 请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容 进行的盗版行为。

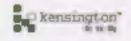
望大家共同努力,创建一个和谐美好的网络环境。





参与方式。只要在2007年10月10日前(以邮戳时间为准)剪下本辑"掌门人SP"栏目中 103页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面。寄至兰州市邮政局东岗1号信箱 读者服务部(邮编730020),您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第 74辑上公布, 敬请关注。

李次活动赞助厂商及网站



广阔市京社教电子科技有限公司



龙洲电玩

Ezflash Ezflash小姐



品角电子有限公司

GBalpha GBalpha (中国) 有限公司





周情流程完全介绍 魔石合成系统深度研究 全召口唤兽获得方法揭密 重点任务推荐指南 实用技巧率先披露

最速攻略

系统深入解析 初期妖怪选择完全指南 一二周目剧情完全攻略

P144

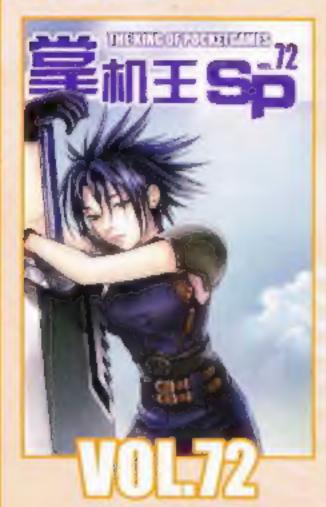
详细攻略



扩放起外壳,取下屏幕, 米格带你了解新版PSP的构造 新版PSP拆! 拆! 拆!

P56

2000年沿河侧部



姜术总监:星松 射面直瘫。变色轴

口袋光环Vol.72



抵制不良游戏,拒绝遗迹游戏 注意自我保护。证防受骗上当 沉迷游戏伤身 通序游戏益髓。 合理安排时间、享受健康生活

004

004 新颜色: 红黑双色 NDSL 主机将于 10 月发售

005 索受总裁: 我们正在考虑推出 Play Station Phone

006 PSP 系统再次升级、影音娱乐功能得到提升

008 PSP 视频下载业务准备就结?

008 新作拼盘

日本掌机软硬件周间销量榜

010

欧美掌机软件周间排行榜

011

走近业界

012

012 星之海洋 新生的 PSP 版与系列最新作的秘密

汉化讯息台

016

掌机黄金眼

018

018 掌机黄金眼

020 黄金眼 REVIEW —— 畫开吧! 豆丁机器人

前线狙击

021

021 决不饶恕你

024 星之海洋 1 初次启航

026 星之海洋 2 二次进化

028 迷宮制造者编年史2

031 戏剧迷宫 樱大战 缘因有你

034 雪电十一人

040 雷顿教授与恶魔之箱

044 影之传说 2

046 光辉圣约2 意志

玩號PSP

049

049 PSP 软件学院

058 新版 PSP 拆机解剖——解析 PSP-2000 经薄秘密

062 敲开新版 PSP 破解的大门——3.60 M33 自制固件買訊數理

玩转NDS

064

084 NDS 软件学院

068 烧录卡新闻站

067 烧录卡也玩感应技术—— MK 8 烧录卡评测

070

070 掌机市场扫描

072 硬件短消息

076

特快专通

076 Fate/老虎斗技场 080 百战天虫 开战时刻2

游戏万花简

082

082 游戏万花簡

086 游戏美围秀

・ 又見回日一一製機人間に関係を持ちられています。
 ・ 技事を行って、(事れ主い) 実用并受担機関の情化、作者型収益の無収 (事れ主か) には反射性の使用、機能、能力は特性、(事れ主い) 不必必分を存れる理解和同行を対視数。
 ・ 八章 (事れ主い) を確認を持ちる理解和同行を対視数。
 ・ 八章 (事れ主い) を確認を持ちる理解和同行を対視数。
 ・ 八章 (事れ主い) を確認を持ちるというでは、行為の対象を持ち、反応関係を行うに対象がある。
 ・ 八章 (事れ主い) を確認を持ちます。
 ・ 日本本・株本の自然の問題を提供の方式・係名化、Q) を見る (事れ主い) はませら地、異体的歴史、企成権人所の一定と信息性、
 ・ 日本を記述を示め、発体的歴史、企成権人所の一定と信息性、
 ・ 日本を記述を示め、発情報 (事れ主) なるを引き、(数) 信義、73000、それが収益を確認、2000を必要を持ちます。

游戏索引

专区地带	088
088 影漫空间	
090 猎人集会所	
092 米饼教室	
掌门人	094
094 拳门人	
100 Levelup 坛友互动专栏	
101 掌上影像馆	
102 热点大家谈	
103《掌机王 SP》第70辑中奖名单	
104 交流空间	
106 FAQ 电台	
108 小编寄语	
110 天下聚会	
掌机王自由谈	114
114 美丽而又丑陋的世界——解析《美妙世界》关键词	
118 玩家点评	
攻略透解	119
119 危机之源 最终幻想WI	
144 口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队	
186 召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣	
174 曲贯行动 尖峰战士2	
研究中心	180
180 火热秘技	
高	182
100 PARKET OF -27	102
182 狩猎季节 第二话	
掌机游戏综合发售表	186
口袋光环 精彩内容导视	188

PSP :	
Fate/老虎斗技场	
百歲天虫 开战时刻2	
吃豆人世界3	1
古墓丽影 周年纪念版	1
极品配车2 激情之夜	
决不饶恕你	
迷宮制造者编年史2	
危机之源 最终幻想 Wi	119. 1
星之海洋1 初次启航	

机种说明 NEW PlayStation PORTABLE, SCE公司出 289 GBM Game Boy Micro、Nintendo公司出品

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示总效类型,具体解释处下。

עהווגוב בתובת בותהה ובזיבה

__新闻热点

硬件

新颜色! 红黑双色NDSL主机将于10月发售



任天堂公司于2007年9月5日正式宣布。 他们将于2007年10月4日推出新颜色的NDSL 主机——"红/黑", 售价为16800日元。

"红/黑"颜色NOSL 主机是首次采用双色彩 搭配的NDSL主机。该 颜色NOSL主机曾于今 年8月在美国与当时的 NDS游戏(Brain Age 2) 同捆发售,而此次发售 的是在日本地区推出的 零售版。

"红/黑"颜色NDSL

主机上部为深红色、下部为黑色、展开后内部为全黑色、附带的触控笔也为黑色。

软件

财宝公司联手ESP开发NDS新作《邦盖奥魂》

财宝(Treasure)公司与Entertainment Software Publishing(ESP)公司近日共同宣 布推出一款NDS动作游戏新作(邦盖奥魂)(バ ンガイオー魂)。

東京ゲームショウ2007に ブレイアブル出痕決定 詳細は登場でチェックだッ!!

(邦盖奥魂)是财宝公司所开发的N64名作 (爆裂无敌 邦盖奥)(爆裂无敌バンガイオー) 的NDS续作。(爆裂无敌 邦盖奥)于1999年在 N64平台发售。这是一款操作机器人"邦盖奥"

进行爽快射击的2D动作射击游戏。之后还曾移植DC平台。

财宝公司是一家非常有实力的游戏制作公司。曾开发过(火枪英雄)、(斑鸠)、(守护英雄)、(闪亮银枪)等经典名作,此次与ESP公司联手出击,相信定能为玩家们带来一款令人满意的作品。另外(邦盖奥魂)将于东京游戏展2007中展出试玩,游戏的发售日以及售价未定。

硬件 HARDWARE

索爱总裁: 我们正在考虑推出PlayStation Phone



PlayStation, Phone

索尼爱立信 公司分管市场业 务的总裁Miles

Flint日前在接受媒体采访时确认,索爱正在考虑引入PlayStation和Bravia两个品牌,开发一系列面向高端用户群体的新系列手机。

Flint相信游戏及多媒体娱乐与移动通信的 互动将具备广阔的发展前景。他表示推出 PlayStation Phone也将是索爱考虑的可能性 之一,但暗示实现这样一种设备的技术条件目 前尚不成熟。Flint强调要推出PlayStation Phone,首先必须确保其技术可靠,且要有足够的证据显示其有利可图。

索爱曾成功运用索尼旗下的Walkman系列 随身听以及Cyber Shot 系列数码相机两个品牌,推出了一系列备受年轻消费者和数码发烧 友欢迎的手机产品。前不久索爱又引入索尼旗 下的平板电视品牌Bravia,与日本电信运营商 NTT DoCoMo合作推出了具备与电视互动功能的索爱手机。

事件 EVENT

十年后在PSP上再掀波瀾!《危机之源 最终幻想VII》 发售,众多玩家排长龙购买限定版

万众瞩目的PSP平台A·RPG作品(危机之源 最终幻想VII)于2007年9月13日正式在日本市场发售。〈危机之源 最终幻想VII)是(最终幻想VII)发售十周年纪念计划——"Compilation of Final Fantasy VII"计划的最后一部作品,也可以说是最受瞩目的一款作品。

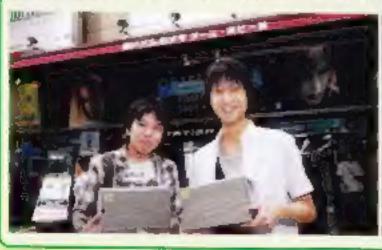
发售当天,日本大型电器商店Yodobashi Camera新宿西口本店从清早开始就排起了长 长的队伍,玩家们的目标就是全球范围内仅限 量销售77777台的PSP主机与《危机之源 最终 幻想》》的同捆版——"《危机之源 最终幻想》》 》FFVII 10th Anniversary Limited"。

据当地媒体的报道称,排在队首的玩家们 从9月12日晚就已经前来开始排队了,之后队 列在不停地增长,到9月13日早9点左右队伍已 经有200多人了。并且在开店后前来购买的人 依旧络绎不绝,至上午10点队列人数曾一度增 加至300人。当地记者随机采访了队列中的玩 家,发现这些玩家全都是"(最终幻想)系列"的 忠实玩家。而此次的同捆版的新型PSP-2000 日发售,能够形的零售版于一周后的9月20日才正式发售,早

日入手新型PSP主机也是这些玩家前来排队的原因之一。不过更多的玩家表示,购人同捆版的理由是"(最终幻想)系列限定主机"。当记者询问这些玩家们"多大时玩了(最终幻想 VII)",半数以上的玩家回答为中小学时期。

此外,本作的特別制作人桥本真司也亲临销售现场,他对记者表示:"作为第三方软件与新主机周捆发售,这在全世界也不多见的。本来我还很担心,但看到排队的人群时终于安心了。我看到队伍中甚至有带着小孩子的妈妈,这让我感觉到了(最终幻想》)发售至今虽然已经经过了十年岁月,但玩家们依旧热情。对于十年前还是孩子们的他们来说,这是一款纪念(最终幻想》)的作品。我希望已经在全球范围内突破1000万套销量的(最终幻想》)的玩家们,能够有更多的人来体验这款新作。"

据店铺的工作人员透露,虽然同捆版当天就全部售完,但是软件的销售才刚刚开始。另外,新型PSP主机即将于2007年9月20日发售,能够预想到时会有比今天更多的人前来排队购买。







硬件 HARDWARE

PSP系统再次升级,影音娱乐功能得到提升

PlayStation日本官 方网站于2007年9月11日 下午正式开始提供PSP 3.70版系统的升级包下 载,新系统对PSP的视听 娱乐以及主机个性化设定 等方面进行了进一步完善



▲PSP 3,70系统所附带的"曲奇主题"

和升级,使PSP向次世代掌上多媒体娱乐平台的目标又跨近了一步。

升级到3.70系统后的PSP在影音娱乐方面又再次增加了几项新功能,其中比较具有革新意义的是"主题自定义"以及视频播放过程中的段落选择功能。此外,升级到3.70系统后,玩家的PSP还可以像PS3一样一边播放

音乐一边浏览记忆棒中的图片。

而就在3.70系统放出后两天,2007年9月13日,SCE公司又放出了PSP系统3.71版本的升级包。PSP主机系统新版本3.71将去除3.70升级时出现在日本以外其他地区版本中的"日本专用服务标志",其余内容与3.70完全相同。



PSP视频下载业务准备就绪?

早在2006年1月,索尼就曾经表示将出台 新服务项目以完善PSP的视频和音乐下载业 务,然而一年多的时间过去了,这一所谓的新 服务项目始终是杳无音信。就在这项计划日渐 被人遗忘之际,近日有消息说,索尼的PSP下 载业务实已准备就绪,且将在不久后以全新面 貌与玩家们见面。

美国华尔街日报日前报道说、索尼已经准备好了一项针对PSP和PS3的新视频下载计划,该计划的许多服务模式是以苹果公司成功的ITunes为原形设计的,不仅将进一步丰富

PSP和PS3的服务内容,也将更为有效地利用索尼影视娱乐部门的现有资源优势。至于之前向外界所公布的PSP下载计划,据称已经被索尼集团CEO斯金格于法年5月中途叫停。

华尔街臼报的文章对视频下载业务未来的发展前景进行了着重分析,并援引权威分析机构Parks Associates的统计数字,预测到2010年时该业务在美国的市场总值将超过80亿美元。在新一代随身听和音乐下载领域饮恨将市场拱手送于苹果的素定,显然不希望在未来视频娱乐下载的竞争中再次落后于竞争对手。



针对华尔街日报的 这篇报道,记者询问了 索尼SCEA官方发言人 求证,官方给出的答复 是:"SCEA目前没有关 于、载业务的声明公 布,但作为索尼旗下部 门之一,SCE将与全球 各大娱乐内容供应商, 也包括索尼自己的娱乐 性应商进行积极的的 触,为PlayStation Network提供更为丰富 的娱乐体验。"

"莫名其妙"! PSP莫圖新广告宣传未成反遭质疑

"两名身着红色连衣裙的白人模特相互依 很并摆出各种Pose,一台PSP孤独地躺在一边的 椅子上无人问津。好不容易终于得以在镜头中 以全貌出现。模特的注意力却完全没有放在手 中的PSP上,而是莫名其朴地继续眺望远方

以上就是索尼为了促进PSP在英国市场的 推广所策划的一系列PSP的宣传活动中的其中 一段广告。然而不幸的是,这则广告公布后却 并未收到预期的宣传效果,其内容反而引起了 许多人的疑问甚至指责。

英国玩家及网友在观看了这见,广告后、普 遍以"莫名其妙"或"不知所谓"来评价索尼策划 的这场宣传活动,大家实在是搞不明白索尼究 竟想在广告中说明什么或宣传什么。看来正如



Square Enix社长和田洋一所说,索尼是该好 好考虑一下PlayStation系列主机的市场推广 策略了。



一部伊温

斯集更为缥య的游戏信息 拓展更为广阔的游戏视点



本作是由成立于2003年的中国上海游戏开

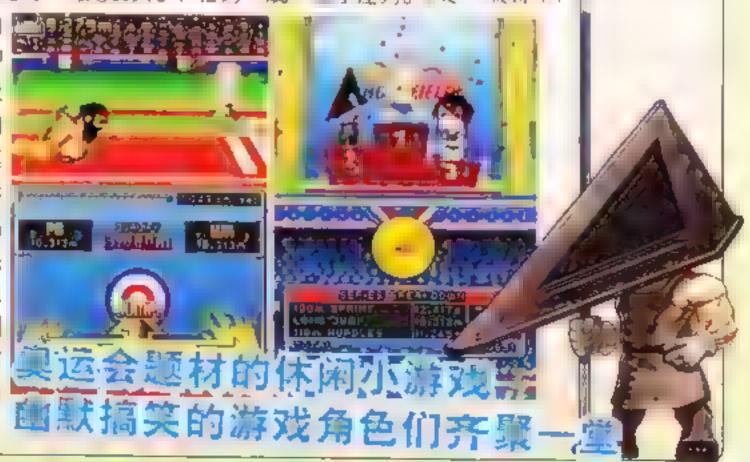
发团队Mana Computer Software制作,是一款借鉴了SNK经典名作《合金弹头》的2D模版卷轴动作射击游戏。在本作中,玩家要扮演超级战士"暴风",他临危授命前去摧毁试图用大规模系伤性武器统治世界的邪恶组织"响尾蛇"。虽然本作只是一款2D游戏,但由于采用了动态天气特效,所以使得场景效果非常华丽。主角暴风可以使用各具特色武器的装备,加上在关卡中获得的各种道具,暴风的战斗能力还将进一步提升。在实际游戏时,上解将显示战斗面面,而下解则显示地图和迷你游戏。目前游戏开发进度不明,具体紧质还需等到游戏发售后才能分晓。(文、软件子)





各位玩家都应该玩过"运动会"题材的游戏,其实早在FC时代,Konami就曾经推出过一款经典的田径游戏,如今其续作也即将于明年推出,游戏风格和玩法将更加可爱轻松。玩家可以在选择前条的尤可、乌龙老头子、壮男

主,利用触控笔快速在下屏边成就能让运动运 们飞快奔跑,按下十字冒就能让角色做出跳跃 动作。当然并不是玩家划得越快就能得越快, 而是要保持良好的节奏,玩家要时刻关注跑道 下方的运动员状态气槽。本作中除了比赛模式、训练模式以及多人模式外,还有一个极具 趣味性的挑战模式,玩家需要在特定条件下完成。些小任务。 文 教籍手





凭借今年五月上映的电影(蜘蛛侠3)的巨大影响力,(蜘蛛侠3)的众多同名游戏版还未发售就以酷劲十足的画面和紧贴电影的剧情吸引了玩家们的眼球,本作将会同时登胜PSP与NDS平台,届时玩家们将如同电影里演的一样,通过发射蛛丝来曾如穿行于纽约曼哈顿的大街小巷。与企图破坏世界的邪恶力需进行战



斗。作为 款热闹的动作游戏来说,登场角色可能是粉丝们所关心的问题,幸好所有曾经与蜘蛛侠交过手的反面角色都将登场亮相,这其中包括有章鱼博士、绿魔、绿魔一世、沙人以及毒液。希望本作能给所有(蜘蛛侠)粉丝们交上一份满意的答卷。(x 软饼干)





本作取材自美国著名改装车展"Hot Im port Nights"。从前不久刚刚公布的游戏画面 中可以衡出。虽然PSP版的本作尚不能简次世 代家用机版的賽车游戏相比。但那充萬醉人美 感的绚丽应证确实可以媲美PSP平台上其他的 一流赛车游戏。本作将在系列前作的基础上增 加新的票移驾驶特性、全新赛道和以及数量超 乎想象的车辆改装选项。改装用的零部件种类 和数量都将比前作有大幅度增加。另外本作还 新增一个特殊系统, 那就是赛手资料系统, 戏可以自动记录玩家在比赛中的驾驶特点和习 惯, 创建虚拟的赛车手档案并可在在网络上与 其他玩家进行交流和分享。从游戏画面和这些 创新的模式来看,本作确实有问"(极品飞车) 系列"新作挑衅的意思。届时将会非常热闹。 (文: 软饼干)













TOP GAMES 10

NDS 家族的在日本的累计销量已经实施了 900万大关 这一成绩已经超越了当年的PS 年内累计销量超越PS2也已经是抗上们们的事情 按照这个速度发展下去 超越GB家族的 3200 多万也只是时间问题。软件方面 PSP阵营再度全常覆没,NDS 万面有几款新作上榜。其中《FECC》两期销量近 30 万 凭借不错的口碑和客人联执的厅题相信会保持长来之势 《作唤之夜》新作虽坎腓名第5 但销量只有 2 万出头 肖化率更是非常之低 大幅崩盘已经在所难免。

就的近

置计时间 2007 年 # 月 27 日 -- 2007 年 # 月 2 日



最终幻想·水晶编年史 命运指轮

ファイナルフィンタン・・クリスタルクロニフル リング・オブ・フェイ

阿林田 7万7316 € 東計報金 28万3755

■ iqualin hn s ■ A - RPs ■ A - RPs



海贼王 灵魂档位

DECEMBER AS DELLE

逆转裁判3

连续裁判 3 Bast Price

加油我的每日家计

かんまる私の家計タイプリ



召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣

サモンナイト ノインエイン 精炎たちの共鳴

东北大学未来科学技术共同研究中心川島推太教授监修,进一步成人能为赔偿OS

新越级马里奥兄弟

New スーパーマッオブリサース No endo M A / M (4P m 4P m

大金剛 丛林攀爬者

トンキーコンケンヤングルクライマ

沙海塞到动物之森

おいごよとう。>つの森 ■ No Ando ■ Av 。 ■ 100 年1 月2 日本体 ■ 48 < で

马里奥赛车 DS

7 7 1 1 1 DS

3万 323章

3万 323点

2万70716

9万1931页

2万 857☆

特量量分

領量

累计

明書

保全 果け

特量

具御

辆量

黑计

周衛

開量

製計 構量

置 物量 16万5673 ft

2万 670点

2万 670 0

1万5877点

雅世 464万883 g

期间 1万5706g

478万 8点

開稿 1万5422 ft

11万7247页

1万4972点

433万7594点

期间 1万4671点

240万7564章

是跨部方式

集計前衛2007年8月27日-2007年8月2日

○要件名- □			
NDSL	10万1110台	510万9801台	1263万5839台
PSP	2万1810台	132万5695台	583万8349台
GBM	489台	3万11台	58万2411台
GBASP	407台	2万7317台	594万87台
NDS	138台	1万2682台	644万8388台

欧美市场扫描,关注流行趋势

EA

2005.11.4

	銀計日期 2007年8月26日	~2007年11月1	H
1	布莱思·劳拉 2007 国际板球賽 Brian Lara 2007 Pressure Play	Codemasters 2007.8.31	\$400 600
2	变形金刚 Transformers The Garne	Activision 2007.7-20	ACT.
3	胸灵行动 尖峰战士 2 Tem Ciancy's Glost Recon Advanced Martighan 2	Ub-soft 2007.8.24	3
4	百战天虫 开战时刻 2 Worms Open Warfare 2	THO 2007.8.31	ACT
5	横冲 <u>車</u> 撞 76 Dr vor 76	Ubcsoft 2007.5.11	OME.
6	彩虹六号 维加斯 Tom Cancy s Ranbow Six Vegas	Ubisoft 2007.6.29	EPS.
7	怪物史莱克3 Shrek the Third	Activision 2007.7.20	ACT.
8	哈利·波特与风風社 Marry Potter and the Order of the Phoenia	£A Games 2007.6.29	ACT
9	海龙课彩 掌上行动 Metal Gear Solid Portable Ops	Konami 2007.5.25	100

《布莱門 劳拉 2007国际旋峰赛》这款比较罕见的体】 有游戏在发售没几天就冲到了销量特的第一位。此类游戏 在亚洲儿子没什么市场,但在欧美市场的受效迎程度绝对 不能低估。《百战天虫 开战时刻?》和《幽是行动 尖峰战士 23年几款新作都有上任表现、极其潜力。

加勒比海盗 世界尽头

Pirates of the Caribbean At World & End.

10

2007.5.25

	統計計劃 2007年8月27日	日-2007年9月2	8
1	変形金剛 Transformers The Game	Activision 2007.7.18	ACI
2	美国职业律交联盟 2007 WWE Smackdown vs Raw 2007	THQ 2006.12.15	SPE
3	瑞奇与叮当 5 Ratchet & Clank Size Matters	SCE 2007.5.24	ACT
4	横行霸道 自由城故事 Grand Theft Auto Liberty City Stories	Rockstar Games 2006.10.28	HCT TO
5	哈利·波特与风景社 Harry Potter and she Order of the Phoenia	EA Games 2007.6,28	ACT
6	极品飞车 卡本峡谷 Need for Speed Carbon	EA Games 2006.11.9	MAC
7	小鼠大厨 Ratalouf e	THQ 2007.8.9	ACT
8	海豹突击队 火线小组 2 SOCOM U S Navy SEALS Firefearn Bravo 2	SCEA 2007.6.21	134
9	龙与地下城 战略版 Dungeons and Oragons Tact cs	Atari 2007,8.14	918
10	幽灵行动 尖峰战士 2	Jhisoft	3

《变形金刚》依旧一支独秀、连续几周都保持在 澳洲周间销售榜的第一位、销售情况大堪。《龙与地 F城 战略版》与《幽灵行动 尖峰故上2》这两款新游 成在投放市场后也取得了不错的销量,刚发售—周 就冲入了排行榜前十位,极具上升潜力。

Tom Clancy s Ghosi Recon Advanced Warfighter 2 2007.8.23 | 65

	数计日期 2007年4月26	日~soot 本本社1月
	Dr Kawashima s Brain Training	Nintendo 2006.6.9
h	Aora Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo 2007.6.29
1	New Super Mario Bros	Nintendo 2006.6.30
ı	Cooking Mama	505 Game Street 2006.12.8
5 (口袋铁锤 钻石 Pokemon Diampnd	505 Game Street 2007.7.27
	Pokemon Pear	Nintendo 2007.7.27
11	贝兹 赤ヤマンも Bratz Forever Diamondz	THQ == 2006.11.17
	8 g Brain Academy	Nintendo 2007.7.7
	Sonic Rush	SEGA 2005.11.18

本周內《新超級 馬里奥尼花》和《料理妈妈》合力把 《口袋妖怪》两款作品各在下拉了一位,颇具大将风 范、不过遗憾的是"《成人脑力锻炼》系列"依然无人能 疑。依旧牢牢盘牒在街量特的头两名。由于近期没有 新作介人。销量情况叙好的雨,是几款老街道

新元 59 市 2

The Sirms 2

澳太利亚NDS浦城島间销

統計日期 2007年8月27日	~2007年9月2日
Kawashima s Brain Training	Nintendo 2006.6.16
Pakemon D amond	Nintendo 2007.6.21
Pokemon Pearl	Nintenda 2007.6.21
Big Brain Academy	Nietendo 2005.7.6
New Super Mario Bros	Nintendo 2006.6.8
Clubhouse Games	Nintendo 2006.10.26
Zoo Tycoon	7H0 2005.11.11
Mario Kairi DS	Nintendo 2005.11.7
Hots eş	Misce laneous 2005.11.7
Nintendogs Dachshund and Fr ends	Nintendo 2006.10.7

(成人醫力機炼)成功超越(口贷抵性)两款作品。在 刷进入9月后顺利参取了周间销售榜的头把交椅。而《口贷 妖怪)的两款作品则继续紧随其后,力争在下周条回失去 的市场份额。休闲旅牌游戏《俱乐部游戏》冲到销量特的名 六位,老任制作纸牌将成也是一把好手。



关于重制的经过 以及硬件的选择

一重制"《复海》张到"的契机是什么?

首先关于系列第

作、这是在 SFC 未期发售的游戏。很久以前就 有FANS希望重制,就我看来我也希望用现在的 技术制作新的(星海)、所以就有了这次的计划。 -第一作是1996年 发售的 隔了这么久都没 有重制有什么特别的 理由公?

也没有什么特别的理事,倒是在硬件的 选择上有些顾虑。(行海3)发售的时候就有很 多人提出重制 代. 如果是按院以前SFC版的 样子贍搬那是一点问题都没有。马上复刻都可 以、但《星海 3》发售,后又想是不是在 PS? 上 重制比较好, 起码画: 重是3心的, 又漂亮。在考 庶文件事的时候PSP是作为候补的,后来PSP 的(女神侧身像)复多了、效果很不错、所以 就决定PSP了。

加藤,步(以下简称加藤) 定下这次计划刚好利 (星海4) 也联系在一起了。

山岸:实际上这次计划决定的时候《星海4》已 经在开发了, 考虑到, 流程, 我们决定将《星海 1)、《星海 2》重新制作,并一同向玩家推出, 让他们有种很充实的感觉。

——选择重制平台是 PSP 的理由是什么?

加藤 掌机的话现在肯定是 PSP 和 NDS,但 考虑到容量和表现能力所以决定选择PSP。\$P 竟这个游戏有很多办画和语音, 而且又有《女 神侧身像》的经验,所以这个选择倒没有什么 犹豫的。

--从各种意义上来说 这次的《星海1》应 证算真正的完全版了 吧。

你是指的SFC 那些不太合理的部分吗? 已经全部纠正过来了,请大家放心。



关于新追加的动画

· 关于对对是有什么关始或求特的专》

加票。PSP版的《女神侧身像》追加了CG获得了好评。在表现力上很不错。一开始我们在用 3DCG还是 2D 动画上有一些讨论。最后我们选择更适合整个游戏风格的 2D 动画。

山岸。比《女神剛身像 曹娜斯》要多。

加藤、第一作是在 SFC 上发售的。所以动画什么的完全没有。这次我们会让玩家看个赛。而〈墨海 2〉本身就有一些 3DCG,所以再加上这次新增的动画相信在容量方面会有不少。

小岛创(以下简称小岛)。 件情节的时候还有角色的表 集画面。这更容易让玩家对 角色投入感情。

加藤。在素质上我们还是很有信心的。比如《墨海1》的主人公有尾巴,所以通过尾巴的变化来表现感情的变化这样细致的地方我们也有考虑。而采用双主人公的《星海2》我们更是为两个主人公准备了不同的动画。山岸。在开场动画里还有新角色出现底。

加票。不管是《星海1》还是《星海2》、所有 玩家可操控的角色都会在游戏的片头动画里 登场。包括新角色在内。



关于新追加的角色

——新角色到底是怎样的呢**,**

加藤 (星海1)、(星海2) 都会有新角色登场。 一会加入成为用件吗?

加藤 会、他们会加入队伍、和主人公一起享 受冒险和战斗的乐趣。

——有新角色关联的剧情吗;

加藤. 当然有,他们会与原有角色一起共同创造整个游戏的故事。"〈星海〉系列"还有一个特有的PA系统,有了它让一般 路打到底的故事有了变化,玩家可以看到角色们之间的

交流和关系。新登场的角色在PA生可是很无 跃的,有的新角色还和原有角色有关系呢。

──《星海·1》《星海·2》这次爱制在人设上 有些变化,其理由是什么;

虽然在改变角色设计方面很让人浩瀚、 不过《星海1》毕竟是1996年的游戏,我想还 是适应一下现在玩家的欣赏水平比较好,所以除了保留原有的尼巴这一设定外,其他的 都完全重新设计。不过,从设计到现在的完成 形态、还是花了较长的的间。

-----就是说其间出过一些问题吗?

由于开发方有原来的角色设定图、因此经常会和新设计产生冲突。直到我们做出"完

全重做"的判断、花费了较长的时间。

──《星海2》角色设定变化也 是因为这样;

加藤。关于(星海1)由于F5版 在玩家也目中的象太深、所以没 有完全变化、尸是存服装的细微 部分星频或计了而已。

> ・2 次の多代で心を失大啊 为了适合完全新时代的《星

6) M. 声仇 毫无疑问要变了。

关于《星海4》

——现在关于《星洛·4》的消息也有了,发售 火约在什么时候?

小多 应该就在不远的未来了。(笑)不过具体时间请太家再等一下。

一很多FANS都打算在過去了重制版的《星本 1》和《星海2》后就立刻能玩到《星海4》况。 小岛,嗯,等大家把这两款落戏打通后,《星海4》的相关情报在那时应该就非常明朗了。 一出在什么主机上已经决定了吗?



小岛 这个还未定,但就目前的情况来看,我们想把它做在一台能够表现漂亮画面的主机上。 ——并发出发大约到了什么也步?

小岛 已经到能够动的阶段了,战斗、操作都可以了,虽然这些都还是暂定的半成品。

对于这个半成品的战斗系统, 我们要给

男女主人公的名字已明确

——画面上出现的男女两名自己是主人 公吗?

小岛, 是的, 不过详细情况还是秘密。其实5 用名开的"SQUARE ENIX PARTY 2007"上就有他们的模型了, 不过来场的人都没注意而已。后来我们还特意标明是《星海4》的角色, 结果还有人误认为那是米莉, 大概因为武器也是权的缘故?

——也就是说,《星海4》的角色其实在很早 就公开了。

小岛: 现在就说出来到底好不好啊 …… (笑)

男主角叫艾吉·马贝利克,女主角叫番米。——条本本主意沒有说处。

小岛:她的姓现在还不能说。(笑)

——两人是什么关系呢!

157. 高梅竹马。

小岛。同时也是隶属于某组织某艘舰船的 人员。

小岛 我想应该看不出来。虽然可能有资料能够推测出 两人的肩膀和腰部携带着武器, 大家通过东京游戏展公开的影像应该能够确认了。

平衡科幻与幻想两种要素的作品



——从公布的《星海4》画面来看,这次宇宙 的场景给我留下很深刻的印象。难道《夏海4》 会会有更多的科幻要素?

小岛,至今为止,这个系列虽然叫"星海"但

其实关于这方面给玩家留下的印象并不深(笑),但在(星海4)里就可以驾驶自己的宇宙飞船在宇宙中旅行了。这也是终于在本作里得以实现的要素之一。从这个意义上来说,游戏的科幻色彩确实更加浓厚。但这并不表示幻想要素就此削弱。我想这款游戏一定能比以往作品更配得上"星之海洋"这个名字,敬请大家期待。

我想这款游戏能比系列任何一款前作更好地在科幻和幻想上找到平衡点。

——游戏过程中可以驾驶宇宙飞船停留在任意 的星球上,并且在星球上进行标验吗? 它加入有趣的要素并调整其平衡性,请暂时把它设想为游戏的一个雏形吧。

——故事的内容已经在案种程度上确定下来 丁吧。

小岛 是的,故事已经全部完成。

——耐代设定是什么射候;

关于时代的设定还不能说,不过在9月的TGS上会给大家带来惊喜的。

——《星海4》和之前的作品有关联吗;

小岛 当然有关,与系列其他作品有关的角色、种族也会登场。世界也和之前的一样,请 大家放心。



——这次的星球有多少个呢?

不止两三个, 这次准备了很多星球让大 家去冒险。

小岛·还能去不是星球的地方哦,我们为玩家准备了各种冒险舞台。

——《星本4》里大约会有多少名同伴登场, 小岛 登场同伴足够玩家编成出另个小队。

——战斗京统是沿京《皇海3》的吗;

小岛:有新要素,玩起来的感觉和《星海3》 不一样,严格地说是《星海3》的正统进化。



小岛 大致足这样,之前的系列都是飞船坠落然后冒险,然后有人来救你就这样强制性从SF回到幻想风格。(笑,不过这次你可以凭自己的意愿在宇宙里自由穿行。

——看上去像是主人公的角色所驾驶的宇宙 飞船很像战舰。

不是战舰,与其说战舰其实更接近是侦察舰一类的东西。虽然看上去可能有些像战舰,但它的实际体积可是出人意料的庞大。

《 区个嘛,就需要玩家玩到游戏后才知道 了。(笑)

参加战斗的人数为4人

——同叶水电台人。此才多少个元章 山岸。4个《比〈星遊3〉名了一个。

小島。当然有了。

—那么最后,指对病心等性的读者说的 一

加華。这次的《臺灣·》是完全的重制版本。 剧本上、游戏要素上都有增加。清大家务心 去玩。而《臺灣 2》的详细情报还要再稍等 一段时间才能公布。但不管是曾经通关的玩 家还是第一次游戏的玩家。一定都能体验到 这是一部全新的作品。这款游戏也请大家务 必去玩。

小島:《星海4》是系列的正统操作。制作人员都在全力开发中。我们要努力让玩家感觉到,游戏能够做到令人惊异的程度。请大家一定要期待本作。

山岸、〈星海4〉是系列正统进化型的作品。到目前为止。〈星海〉系列都是只在一个平台上发售一部作品。这次我们也会重视硬件的机能来制作这款游戏。我想让玩家玩到本作后,能感觉到系列确实一直在进化。至于〈星海1〉和〈星海2〉,也不会仅仅是简单的复刻。大家在玩过这两款游戏后再去玩〈星海4〉,会感觉到更加好玩——这是我们争取去做到的目标。数请诸位期待。



话梅杂志&3DM-S™ v

文小志 编马修

虽说开学已将近半个月了、不过汉化游戏的数量似乎并没有随着新学期的到来而剧威、PSP 和NDS上都有不错的汉化府政发布。作为常机玩家的我们、真是享尽了汉化之福啊。

《金田一少年之事件簿 第10年的邀请函》

7月24日,琵琶行论坛(http://www. ppxclub.com/)会员rkkkssk在该论坛"推理 研究社"版块在发布了GBC游戏-

自半年前的一时心血来潮后、rkkkssk 便付出了无数的心血在这个游戏上,他以一 己之力完成了破解、改图、重建字库、翻 译、校对、程序等全部汉化工作。在大功告

成之际,他把1 这个游戏发布 在了"金田一" 相关的论坛版 块。而非蒙机 论坛。从汉化 者使用的一些 词汇购断、他



為了不負被譽為名值 探87爺爺的名聲

应该是一位台湾地区的网友, 非常感谢他为 本作的汉化付出的辛劳。

《最终幻想·水晶编年史 命运之轮》汉化版

土汉化组如期发 而10.40 布了NDS游戏 (最終幻想・水 晶编年史 命运 💃 之轮)的汉化 版。本次参与汉 化的人贯众多。



他们是破解: 恶梦的死神、九村、翻译: 七 夜、无双狗头、なるほど君、Our Story C、子元、chs007,润色: BRIAN、小心 点、圣月祭祀、吱响小呆、Anlai、骨鸟、桐 事、冰水、割布林、鹅糖、西行妖、安非他 明、古月、美工: 花开绿尽、giky、宣传: 盛山老妖、Pluto、08679100、MASA,测 试。坏气十足、小猪、小白、逆时针,非常 感谢所有为本作汉化做出努力的朋友。

《最终幻想·水晶编年史 命运之轮》 磁悬浮汉化版

9月3日,一个名叫"磁悬浮"的汉化组也 发布了一款(最终幻想、水晶编年史 命运之 轮)的汉化版、此后不久的9月11日。他们又 再接再厉发布了完美汉化版、相比第一版、 完美版修正如下: 1.全游戏显示文字修改, 字体显示更美观、更清晰: 2.全游戏乱码修 改、去除之前版本的空白或者重复符号。3. 修正剧情动画时死机的情况: 4.全物品统 一、名称与说明对应。5.全别情模式润色。 带来更精彩的剧情,更深沉的感动,感谢这 支新成立的汉化小组。

磁泵浮叉期/射器大脉 -磁盘序/文化组

盛夏的罕实



《最终幻想·水晶编年史·命运之戒》 一荣光华丽汉化版一

《超执刀》完整汉化版

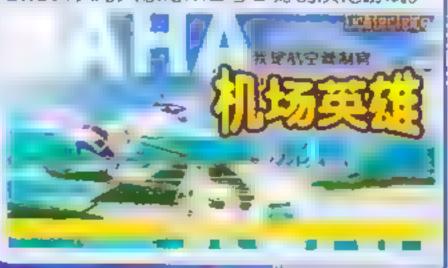
9月7日,A9VG汉化组发布了NDS手术模拟游戏(超执刀)的完整汉化版。这是自去年圣诞特别版发布以来首次正式发布的版本,已经完整汉化了全部内容。本次参与汉化的人员除了有集破解、美工、翻译润色、打杂于一身的fengarea,还有翻译人员:Human、Speedfly、扬羽、日向雅田、死死、秀真とmlkunl,文本润色。Simon,Finir,乐乐,医学名词顾问&病历翻译。阿呆,测试人员anotherone、非法操作。

本次的补丁由于对文件头的ROM说明文本 进行了修改,所以导致某些烧聚卡对该又化版 不支持或者文字显示不正确。为此汉化组特别



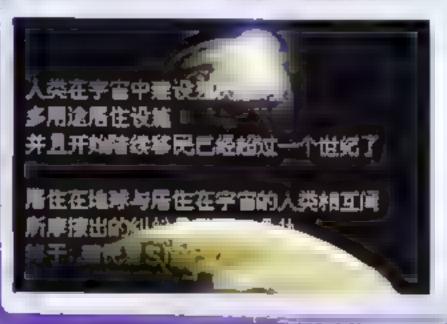
《我是航空管制官 那霸篇》简体汉化版

8月10日,巴士汉化组发布了PSP游戏 (我是航空管制官 那霸篇)的简体汉化版, 本次参与汉化的人员有破解: Pluto,翻译: 火曜日、风清扬、BRIAN,美工; Olky,润色: BRIAN。这是巴士汉化组的第 一款PSP汉化作品,希望他们能够继续保持 良好势头为大家带来更多更好的汉化游戏。



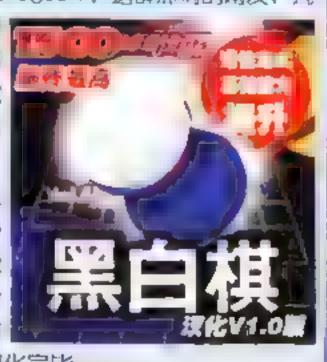
《超级机器人大战印》汉化版

9月9日,星组发布了GBA游戏《超级机器人大战P》的汉化版,汉化人员包括翻译:宝石、ACEPILOT,润色:虫虫幻想,测试:流龙马,破解:YJW。感谢星组一直以来为本作汉化所付出的努力,在此之前他们还在《特鲁尼克大冒险3A》?。0汉化版的基础上进一步完善,发布了的2.1修正版。



《Spirits Vol.4 黑白模DS》汉化版

9月6日、一个全部的白度"NDSL"贴吧的吧友组成的新汉化组——HOho汉化组、为大家带来了他们的首款汉化作品:(Spirits Vol.4 黑白棋DS)汉化版。参与本作的汉化人员有破解: 人型W17、西の索、翻译: pokemonどか、cathyluco、花影睡牧、灰色眼神、热血努力应接魂等、美工: tuxia886、西の索、tutu、郁已,润色: 西小柚、御宅男。后勤: 心魑迷藏、飞翼、窗传干事: Soldgouk,这群热情的网友、凭



话部分也汉化完毕。

完稿前不久,PSP府戏《CCFFVII》发售,CG及化组已经宣布开始对本作的没化、希望他们的及化工作能够顺顺利利。让玩家早日享受到本作的汉化版、最后是本辑"讯息台"相关下载地址 http://www.tg777.com/Software,asp?nd=4266。



百战天虫 开战时刻2



作为一个有着10全年 原 历史的经典游戏系列,《自战天虫》的最新作几乎结合了之前系列作品的所有精华之处。能够对应无线网络对战的设定也着头根让人满藏。不过很可能的是本作中让人眼前一亮的新肉各还是太少,只是感觉再新热衷了自西而已。如果一个系列只是结粹的移植而不能推游出新的话,到么即要重完美也很难让人是起兴趣。

BM之上 医丝打影VI



本作类权的战斗和系 一种 表的节奏可以说非常 适合掌机平台,而精美的画面也 算是让掌机玩家开了眼界。游戏 的条统强然说不上要杂,但胜石 有精色,D.M.W系统初看上去 似乎给人青点"乱来"的感觉,但 是是有一者你就会发现这样战斗 中间的机胜是多么让人卷迷,看 他们是一个人来用这一系统的 那心是苦敬礼

(CCFFVI)的确定一款 一位 1 常好玩的游戏,即面、剧情、音乐都达到了极高的 水准。特别是那数百个交线用力, 和腐石合成系统计游戏变得相当 耐玩。不过作为具核心的D.M W 系统却是好坏参半。料必杀 技、召唤思想至升级全都令托布 助机的转盘上面,很难让人完全 接受。毕竟我们希望一款PPG重 多地是考验玩家的能力,而不是 人品

游戏 开场用额类的场 如到不行。在华丽的CG映村 下,老玩家们的眼泪估计都要上 来了。作为众望所归的作品。本 作的游戏画面非常出色。认到了 PS?的表现水准。游戏的剧情非 常优秀,人物性格的刻画也非常 细腻 绝对符合年度重美大作的 头伯 爱克游戏惟一的缺憾就是 有声头吻的DM A系统,实在 太雾输运气了。

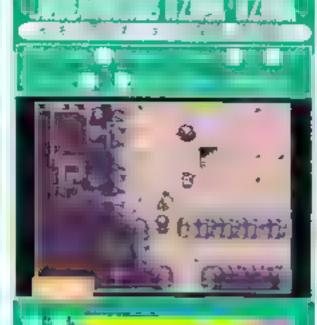




作为一款FANS向的大 为一种的人。本作的风格。一种的就定义在了"恶榜" 上,如果是比较反感同人恶格" 上,如果是比较反感同人恶格的上统(Fate)FANS可能会向些 难以接受。不过游戏角色们全 物的Q版形效实在是非常可爱, 加上搞笑的剧情,能让一些不 熟悉原作的玩家以另一种心态 来体能本作。本作战斗系统的 操作非常简单,全程语商的起 定也障道得让人想哭。

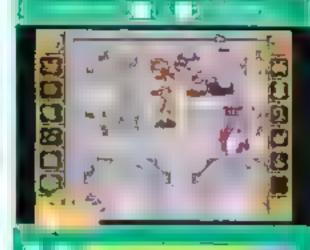
人物对极表明厂商初的 例FANS图外的玩家,好在制作 方并没有把FANS当作后院的家 着一原创剧情很好地发挥了 KUSO精神,玩家在降腾之余熙 全会觉得角色的"脑坡"设计是重 合脉横角总为之,但执着于原作 气氛的玩家反而会很不适应。战 斗配分的制作只能说不。不失, 由于杂糅了众多要靠,还走来还 彈比较有趣。

如果冲着(Fate)这个 名字去玩本作的话。 那你一定会从中找出许多乐趣。 诸多恶搞的外传剧情以及精心设计的可爱人物都会让粉丝们会心 一笑。但如果只是单纯地从一款 3 D 乱 斗游戏的角度 去评判本 作,其生砷的手感以及混乱的平 衡性实在很难让人感到满意。好 在本作的隐藏收集要素非常丰 富,在整体耐玩度上还是比较有 保证的。



本作的介体感觉。 ENUXXY 作并无太大差别,不 可因为新加入了宝石版的妖 怪,令游戏的内容更加丰富。 是多的妖怪、特技等等令迷宫 可能更加有趣。游戏难度仍然 较低,适合各年物层的玩家。 继承组(西林DS)的网络Wi-Fi 教助系统及概承(红蓝宝石)的 Wi-Fi妖怪交换令本作网络交互 性得到极大提升,玩家间的交 而更为方便。





本作是"《召唤之夜》系 》和"A·RPG分支作品中的NDS勒作,使用NDS勒作,使用NDS的触模操作让本作ACT部分显得更加实快,不过在战斗中这个设定的精确总表现得就不怎么样了,看时会让人有手忙脚乱的感觉。游戏的西南风格很高新,不过音效的表现就有些略显平淡。虽然游戏中惊畅获得很多简伴,但是只能由性脑AI来控制这一点让人有些

放A·BPO作品,本作玩法发生了不小的变化。首先是对应NDS的全程制序制等操作使角色行动更敏捷,团队战斗的引入使战况更为激烈,合成系统和疫苗系统也可随可点。虽然游戏为玩家安排了许多强力和性格各异的同伴。但是战斗中只能由A来控制,如果能有联机模式也许本作将会更好。

作为"(召唤之夜)系

游戏闽南全20表现,色彩彩鲜艳,虽然稍显"如",但符合系列作品的风格对于一款A·RPG来说,该作中加入了概法、道具合成、炼金等丰富的要素,而角色技能点相对宽格也使得玩家有更多的选择不过要说到不满之处。还是那全程触控操作的设定,在人物移动和攻王以及道具快速选择和使用方面。有时稍有偏差就达不到预期效果。

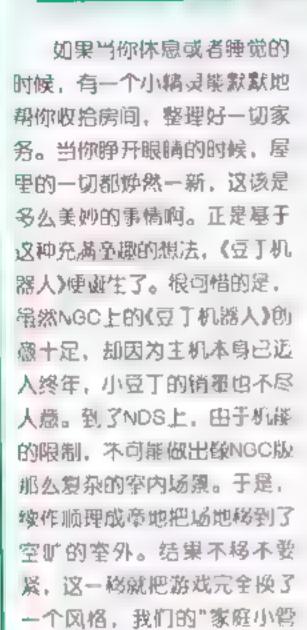
康开吧!豆丁机器人!

◆Nintendo◆SLG◆2007年7月5日◆日版

◆1-2人◆1Gb◆4800日元◆无对应周边

黄金属评编 74 游戏时间。15小时以上

文字轩



救"变成了"辛勤的小园丁"。



进步or缩水?

豆丁机器人的招牌便是可 以機略附A梦一般从头顶上拿 出一些看似普通却非常有用的 东西。比如小雨伞、这可不是挡 雨用的,而是用来给花儿浇水。 又如录音机,不是用来听歌的。 而是让花儿加速成长的。再加上 合理的触摸操作,使得本作的道 員数幂電然没有前作那么丰富。 但翅给人一种精致的感觉。4种 交通工具也设计得非常有创意。 暂且不说它们独具特色的触模操 作。只要给它们加装一种芯片。 你就会惊点地发现它们全都焕然 一新。嚴及用的"船只"在游戏后 明章然能够变成自由飞翔的"直 升机",类似这样小小的惊意会 时不时地出现在游戏中、让人时 **勿保持新玩下去的动力。如果说** 一个游戏数据上的"缩水"换采的 足质建上的"投高"。那么这也是 们得的。

童趣or老套?

说到剧情,NGC版的前作曾 经受到过广泛的好评。虽然游戏 中的"人物"只是一些卡通玩具, 或者是虫子、老鼠之类的小动



物,但是不但流程玩起来不乏 味沉闷。反而还能从中体会出 一些颇具内涵的东西。就好比 是在看一本寓喜童话故事集。 虽然这些事件在人类看来几乎 都不值得一提,小豆丁留斗了 很久很久的事情。也许对于人 类来说只是举手之劳、但是我 们是否真的会像它那样认真抢 起地上的每一片纸片,细心间 护每一朵盛开的花朵,帮助每 一位认识的朋友呢?本作的主 线看起来虽然像是陈词滥调的 特機片創稿、但实际上、它却 是在借助着"简单"而衍生出史 多"短杂"罢了。

SOGONAL

牧场物语?

大家玩过这款游戏之。。 是否发现它与"《牧场物语》系 列"非常相似呢?确实如此, 从玩法到游戏中的各种事件。 你都会发现许多(牧场物语)的 彩子,但这并不代表看重复。 (牧场物语)所阐述的是一个人 的奋斗,而《豆丁机器人测度》 把重点放在了"友谊"身上。当 你心满意足地在自己的公园中 **周逛**. 眼前所酱到的成就并不 只是你一个人的, 而是属于大 家的。没有朋友, 你甚至不能 修好一座矮小的桥,种上一棵 爱绿的树木。不过毕竟《豆丁 机器人)只是一个新生的系 列,各方面还存在着许多缺 陷。希望小豆丁下次与我们见 面的时候,将会变得更加成 **塾、更加**有趣。





於此是替素,辞取后购买下一新度弄掉的幼儿园 并开办了自己的事务所。尽管看上去是个外来替 通的中年人,但当年也是一位学段真明的刑告。



非付內偵探事务所工作。避避予的丈夫。 他是个相当现实的男人。对理理于寿多半依靠 主观判断的行动方式非常不清。某日,他突然 向理理于提出高婚请求。原因尚且是一个谁。



一 竹內偵探事务所调查員。美能消職。武者 冷静。身为理理于的优秀搭稿。同时也是能的 知己。尽管名字和外来都是知能包挟的男性。 但却拥有一瓶纤维的女人心。 前文已经提过本作的操作需要把PSP竖立 游戏活用这种特殊的画面表现方式设计了各种特色系统。玩家也能在这样的表现方式下体验到侦探游戏的独特气氛。这里就先介绍其中的一部分要素。



SK SE

原除时依然用滑杆操作。仔细观察对方的一举一动。如果被跟踪对象转过头看 后面。要立刻操纵主角躲到掩体的后面以





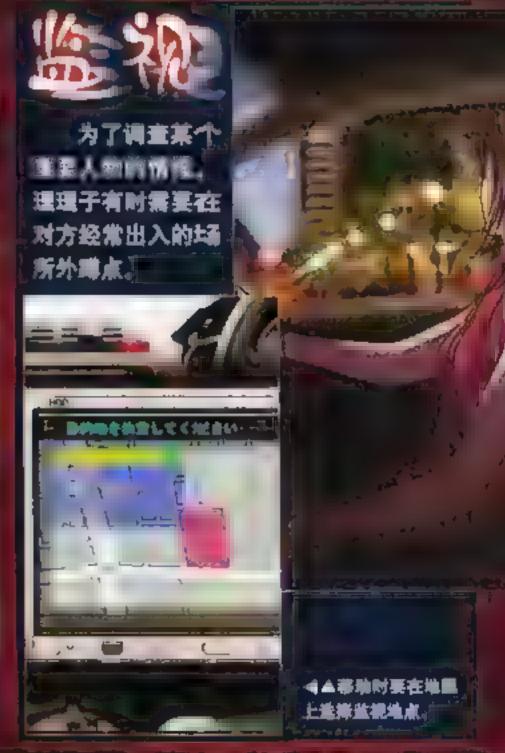
●▲科用增整掩护自己:



在与游戏星的角色对话时。在画面的右上角有时会出现"Check"字样。这时用滑杆输入上。画面上就会弹出小窗口。使用滑杆操作这个窗口活动。就能观察到对方的表情和小动作。









飞机要素抢选一览。

对比原作。游戏在画面和系统两方面都做出了大量革新。这些革新到底能否令它的来源发生决定性的进化呢。如来这个问题也是原作FANG最为关心的。下文的内容会介绍SPCN反原作所没有的新要意,请 大家仔细阅读。

本作给人最为直观的印象就是背景画面的大幅加强,场景完全30化,相当精细。同时。《星之海洋》的特有气氛并没有因此被破坏,通过以下图片玩家应该能体会到了。



之价色形象在新设计。 埃姆斯的全部份

本作戶的元 他都能过金新途 對單在对著語 簡单 当前说话人 在左下角的半身情 会內有报当比例 表來能更好能地看 別數數數數數

自城堡的内部、从尔塞根温岭场景。



本的心脏原作民有战斗等程少部分 他能者结合会词。本作中只要发生 他能容例。但是会现会的:

非實施影響

游戏中发生事件时、当前角色会根据对话内容做出各种面部表情。这些表情都很契合角色自身性格,也让这款角色扮演游戏的代入感进一步得到强化。













STAR (SEAN Second Evolution

意观電意趣作為观测

PSP

- ◆Square Enix ◆HPu◆沙林日末定◆日版
- ◆ 人◆传栓未定◆对应调应未定

原 \$18年在 \$15年由发告的《在之格详2》也将来 \$15年 中古登场,和 1 代的重制版 一样,本作对角色重新进行 计设计,并在演出故界上设

·肯尼

一步照花。《发之格写2》本身就是意则中的合意观念为出彩的一样。更加这化的 战斗系统无疑症让此家体验到经典RPG大作的能力。

克洛德

声优: 浪川大辅

神族: 人类 (株型: 成土 (株型: 19岁 (株理: 1月23日 (体限: 68kg

18 岁时就晋升为少尉,是隶属于银河连邦的精锐士官。他的父亲是银河连邦的提督, 也是有名的英雄。因此周围很多人都对他抱着嫉妒心态,加之父亲对他寄予了过高的期望。所以他总是对自己的实力不抱信心,现在正处于叛逆期。

克洛德縣西章

為了問意特里來各基尼亚上的神秘保險。克洛特作為文本的伊立岛性中國指上机械并有核目的地。当他们来到来各基尼亚东。实现了如此 经大场中面形球场状建筑物。是在"克洛特又在促进或如用商出现了不明禁里"他不顾父名的对点核境等禁卫。他在如此间,难解的同光特化也值。核目是洛格定种和地消失了……



2 C 2 1 E

鄰的双主人公系统。當戏开篇时克家要从这一男

女两名主人公, 里选择其一开 始游戏,这两 名主人公会各 自可应自己的 故事。冒险途 中能够遇到的



同伴也会发生变化。 相信屬时将双主角都通关的玩 家不在少数。

·样素亦作的战斗系统伪进行了

書き事 リネ 保留PS版基 本战斗系统 的前提下文 对细节截出 完善。战斗时 的各种视觉 德更加华丽。



丰富的人物表情

医制版的《是之海洋 初次启程》一样。本作角色在关键制 動会有声优献声。四时角色表情也丰富多样。





曹娜・兰方特

声优: 水树奈奈

艾克斯贝 术师 取罗 生日: 5月13日

lolem 46kg 79/53/83

▼ 遇到克洛兹斯。 普押 的命运开始发生巨大的



的管娜也論上对未知世邦 的實施,她是善能等得知 直己前出生秘密吗?

雪州旅疗管

某意新真容是一个自然各种得天教康的行星。2 个员者,一颗 损石槽去型线箱行音点。该之后。原本和平的发光的自由上去玩了 **淡黄鹿的开创北岭店员铁物领石的人们推兵店员及水之市 [3] 这个** ·青桂种学之表coding

居住在拥有丰富自然资源的未 开发行星上艾克斯贝尔阿利亚 村的活泼少女、由于长相和周 围的人不太一样,并且天生拥 有治愈能力, 因此她对自己的





是否还有人记得去年10月份PSP上的一 款风格独特的并色A RPG作品《速宫制造者 编年史》呢?对于喜欢迷宫类A RPG的玩家 来说,这款能够让玩家在自己制造的谜宫中 冒險的将政实在是非常有趣、现在这款作品 的维作将再次今长PSP。喜欢DIY自己的冒險 速宫的玩家一定不要错过下面的报道哦!

文 琉璃

美續 咕噜

PSP.

迷宮側進者編年史Ⅱ

◆Tato◆A - RPG◆杨定20□7年12月6日◆日版

◆1人◆4800日元◆无对应 压力

战斗收集要素大幅进化。

建寫作成类RPG再度登场U

學受在自己建造的迷宫中探险的另类迷宫RPG 《迷宫制造者编年史》终于推出了续作,为了能让制作和探索迷

宫的乐趣再进一步得 對提升,本作中迷宫 的制作素材、战斗系 的制作素材、战斗系 统都进行了大幅度的 进化,让我们在这个 新主人公的带领下去 再次领略打造自己迷 宫的快感吧!



SGOV~STORY~

7万年首在地上及外的种品及建之规的战争。战争 以治种神状况界士王而告终。避光就是。在现代的中 显典员体。其实、核子上来了一个成就写。一个有称 "地密创地者"的青年,也在核子上建筑地密。引来怪 物的目的灾难是什么?

游戏流程简介

▼ 初期的迷宫只 有 个巨大的分支路口 剩下的 一切都需要玩家 自己建造









镇民介绍



有时候镇民们会带着各种各样的难 原来委托主人公解决。委托内容大致 都是一些打倒某某魔物或收集迷宫魔 物掉落的道具等。接受委托后可以先 在镇民处收集情报。对于完成委托会 有很大帮助。完成委托后。主人公能够 从委托人处得到金钱或者必要道具作 为报酬。此外,要托的完成数直接关系 到建材屋新建材的增加。

博物馆馆长

第十七代傳物馆管理 人,如同打扮所示。他 是个贵族。此外、博物 馆的陈列品都是由他 及祖辈收集的珍贵品。



虽然被称作老板 娘,但实际上她 是个非常年轻的 是个非常年轻的 少女。她会教给 去人公很多料理 的做法。 将热情倾注于药物开发的青年, 虽然他会给喜欢的女孩喝自己研制的爱情药水。 不过成功率几乎为零。



全面增加的新要素!!

THE REAL PROPERTY OF THE PARTY OF THE PARTY

本作的建材种类得由前作的50种上升至90种。打造造言的自由度将得到大幅提升。同时,迷宫的美饰事材还将附着上。绝 "火",水"风"四种集性。





4::57

▲满是泥土 岩石覆盖的通 道,能够吸引一些土腐蚀的



▲从塘豐到地面都被冰霜 白雪所提施 在这里登场的 大多是一些水獭性魔物



▲炙穗的岩浆随时都有可能 从地面或者岩壁处渗透出 来 火腐性的魔物很喜欢这 样的环境



▲地面上根盖特绿草、路上 时不时还有一两座风车、患 个吸引风烟性雕物驻足的好 地方



战斗系统简介。

- ●武器攻击: 接各不同类型的武器能够使出不同的意志摆 数。目前已知的武器已经有到、枪、锤等。||
- ●魔法、在镇中购入废法书后就能习得魔法。魔法的种类 多种多样。治疗系和攻击系魔法的发动效果都非常华燕。
- ●防御,業备上盾以后執可以自动防御。而
- 架。必杀往,就备的武器不同,必杀抗的效果也不一样。

2000年示统企业证明 反常以一个按键就可以进行攻击防御 的战斗系统也得到了强化。武器攻击的技 能、必杀技、施法种类等也增加了不少,战 并比前作更加度快。另外无论是杂兵还是

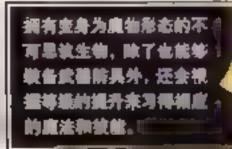


▲新環的魔物数量和种类的。非常可观 这只九尾狐 怪难遊遊 BOSS 级别的?

3個性理學到 5

在前作中登场的拥有变身能力的幻兽们。在本作中将作为主人公的同伴登场。在迷宫中的某处打倒强大的魔物后就能被出被魔物,其住的幻兽。之后幻兽就会成为同伴。利用如善强大的变身能力来协助主人公战斗。

▼幻兽能够变身成为各种魔物, 在战 斗中能够发挥很大的作用。













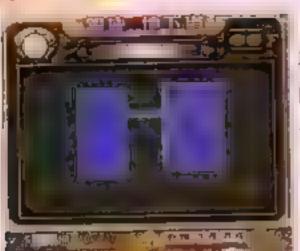
不管时间 过了多久。不 营镇纷建高的 万千卉戏里有

多少惹得我们不禁多情地去垂怜、那一裸樱树、那一曲花吹雪、 总是能轻易召回看似已将大远去的心,《嘤大战》从来就不能被称 为"内画谋棚"的作品。它的故事手实。直白甚至还带着些许的唐 俗。因此不要去强硬地期望所有人都给予它装獒——重要的、以 及不可思议的是、我们一次次很轻易地被感动了。

经常为FANS所 不齿的大神一郎其实 非常无辜,明明是被 玩家操纵着勾三搭 四. 继而背上"花花 1肠子"的黑锅不说, 还要浴血奋战在战场 的最前线。让我们给 他一些鼓励吧,加 油、大神君







的S RPG部分组成。本作的S RPG部分和以往有所不同,我们会在下文详细介绍。副标题"君あるがため"也继承系列王统作品的风格、采用较为硬朗的古体、可见本作并非单纯的外传,而可视为原创《樱大战》在次世代掌机平台上的开拓先锋。



▲与恶势力作战的华击团少女们 平时以歌剧 团演员的身分 进行演团。

STREET OF STREET

如前文所说。本作战斗部分会和以往有所区别。前面 几作(櫻大战)采用周定地图,且很少出现多层战场,这种 情况将在本作中彻底改变。玩家每次进入相同的迷宫,其 构造以及道具配盖都会发生变化、并且有些迷宫的层数其

至会上到两位数。对于 迷宫类RPG爱好者而言 应该是个不错的变化。

▶打败敌人后能够获得经验值、累积到一定程度会升级。因此角色们的战斗力不再只由大神的统率能力决定。 玩歌完全可以重点培养自己喜欢的某个角色。

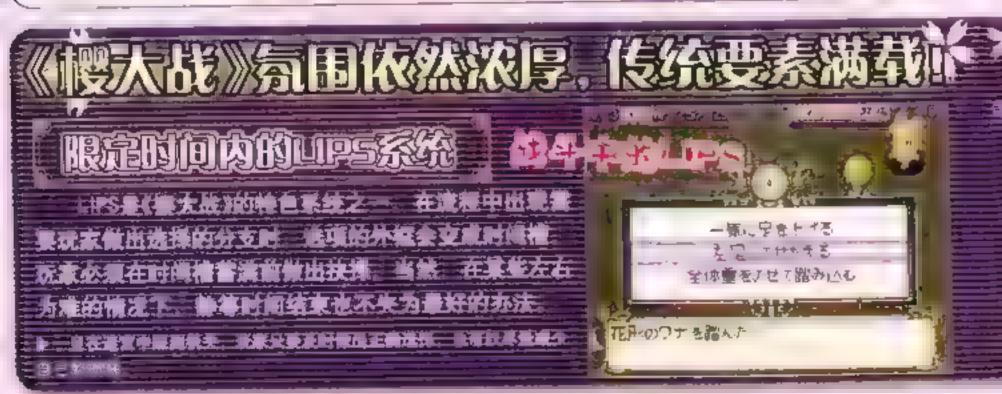


怎么编?至

少目前还没 见到大河新

次郎雪面。

▲大神一郎 真宫寺뻏、艾莉卡以及杰米妮一起挑战迷宫。无论我方角色还是敌人都很O,而且大家应该发现一个很严重的问题。"贾子甲胄哪去了?"从目前的情报来有 即使面对履挣机兵 我方角色依然肉身上阵 英非是为了凸显角色魅力而做出了取舍?



本作中, (櫻大战)世界里的亚洲、欧洲、 北美洲三地的华击团会集结在一起, 她们分别 是(櫻大战)、(櫻大战?望君珍熏)里的帝国华击团,(櫻大战3巴黎在燃烧吗)里的巴黎华击团,以及(櫻大战)用见,吾爱)里的纽约华击团,以及(櫻大战)用见,吾爱)里的纽约华击团,军组,阵容如此庞大,必将上演一场梦幻般的演出。





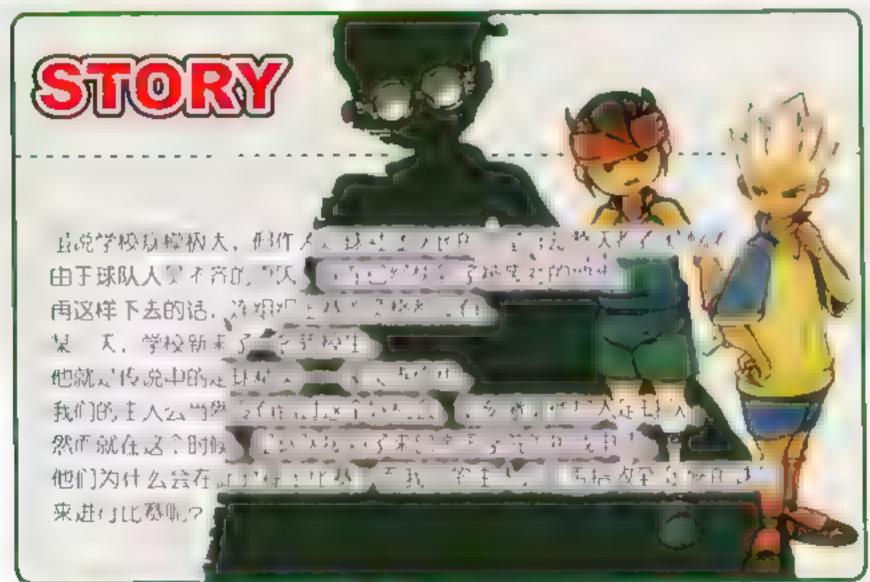






在8月29日举行的 "Level 5新作发表 会"上、该公司向外界公布了两款NDS平台 的新作、除了自家品牌游戏"《雷顿教授与 不可要改之镇》系列"的最新作外、还有这 款以足球为题材的FFC《畫里+ 人》。

游戏的舞台是雷门丰学的是球社团。玩 家在游戏节将要防鹿珠队的队长、秦等于下 的队友们"分来自其他主学的证球队伍进行致 軍。下岛为大家泰上战事,与吴、主要人物以 及游戏概要等相关介绍。





下面为大家介绍-下目前已经公开 的一部分主要角色。这里要特别说明的 是主人公園堂守和足球精英豪炎寺修也 是每场比赛必须出场的关键角色。其他 球员光从名字上看就具有各自的特征。 不知道游戏中会不会为他们设定疲劳、 伤病等要素呢?



圆堂守

雷门中学足球社的 队长。目前正在努力重 建即将被废社的球队。 在球场上的位置 居 然)是镇守球队最后一 道防线的守门员。



鬼道有人

曾经本领帝国学院 夺下全国足球大赛冠军 的天才中场球员。作为 球队的领袖人物, 他在 场上负责指挥着全队的 进攻与防守。由他大脑 思考出来的战术, 如同 电脑计算般精准。





豪炎寺修也

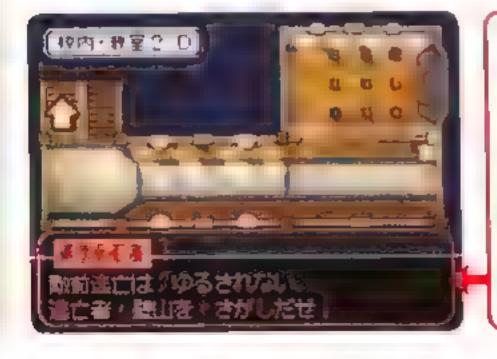
早在り年足球目 代新被人蜗怎的精英球 员, 有"王牌攻击手" 的,實際一在新習自的語 质激制下, 他又马到了 片。此堂太五的球场。



次事模式 **创造出属于自己的11人球队**!

这款游戏的最大特征除了精彩激烈的足 球比赛外,还需要元家利用比赛宁全时间 在学校和大准上进了移动。一边解决各种 各样的实发事件,一边招募新的、同伴加入一有靠玩家自己的惠眼去发掘了。

足球队。球队的组合以及搭配上于常灵活。 玩家可以按照自己的,是原创建工各具特色的 球队。要想寻找出为些瞬目实力的角色减少



确认目的地质

游戏中的各种提示信息会显示在 萬面的信息框中。如同左边的图 样,玩家只要前往相应的目的地就能 发生事件。只有将这些事件圆满解决 后才能继续往下游戏。从在边这张图 片中显示的信息来看似乎是要丢搜寻 脱社人员的下落

10 La 2 La 1

▲▶和同学们交 18

有潜力选手。

▶即将废社的弱小球 队居然接受到来自全 图大客优胜队伍的挑 战,这其中到底有怎



角色在比赛中做出的盘球、传珠以及射 门等操作都是使明触控笔来完成。下面为大 家讲述一下游戏的基本操作方法, 由于本作 属于特殊的指令式足球游戏。因此不太擅长 真实类足球游戏的玩家也可以轻松上手。

"性"珠

玩家在获得控 球板点, 5.17. 用施监军 在想要前进的方向主题也一个简美别可元 成盘球前进议一定 相。 想要保存球场上针 化认写的话也是未自利。的方法、如此

> 来北京农县扩快速从主的 ,1. 就重对 边操作的 身队, 自进, 一边控制 无球队员的跑位,想来 也不轻松,要求玩家必 须做到眼疾事快

■当玩家输入想要前进的方向 **后** 前面上就会出现绿色的箭头

如果也要把球传给其他球 员,只需要选择想要传珠的目 标,然后由陶航控笔点~下就 可以了。如此簡单的操作相信可 以很轻松地掌握。另外,玩家想 要做出直塞球、短传配合以及传

中等传球方式的时候就要先 倾测队友的跑动器线, 然后 再在预定的潜户处点



▲边路突破 下底传中,不知道]前 有没有队员接应呢?





▲在射]之前 先观察对方门 将的站位 利 用空隙打他个 措手不及,

说到射力,那是設備重 不过的了。玩家只需要用触 控管 5 下对方的球门、我 **产持**埭队员就会拔脚怒射。 由于球会接觸玩家所点的位

置直线前进,因此要想射向右边那就直 接点下球门的右边即可。另外,接应传 球的队员在球还没有到之前就魁砂对手 球门的话,他 还会使出颜景难度的凌空 納針譯

如果接触到对方球员

就会展开激烈的 指令战斗







在射门时也需要做出选择!

当我方屈球队员接触到对方球员又或控制我 方队员接触对方持球队员的时候就会进入"指令战 斗"模式。在这个环节里屏幕下方会出现两个指 令, 让玩家自己选择一种对决方式。由于进入指令 战斗的情况有所不同,所显示的出来的指令也不太 样。玩家所做出的选择会直接影响到战局,可以

说是重中之 重。

《在指令战斗画画 下,屏墓中央金皿 示敌我双方选手具 体能力值。这些数 值将在很大程度上 左右看对决的胜负





▲ 6 跃 扑 敞 | 周 常守裁功权获对 手來势汹汹的攻 门。他可是球队 后防线上的"定 海神针"啊

除了指令战斗,在射门的时候也会出现"射门 指令",这里会让玩家选择一样引 开,式。如在图 所示、是选择凌空打门还是选择实他攻门呢?最好 还是根据球员的具体能力来做出决定吧。

每位球员所拥有的杀手锏!

在指令战斗模 式下, 玩家只要用 触控笔点击屏幕下 方那个"技"字按 钮就能发动角色各 自的必杀技。施放 必杀技时需要消耗 角色的 "TP". 而消耗的多少会根

V(無學22:42)

据角色、技能的不同而发生变化。下面先为大家 介绍。下雷门中学几位主要角色的部分必杀技。

▲▼NDS的上掃将显示角色的能力數值。下 展则演示华丽的必杀技特效画面。



凶猛凌厉的"炒杀铲断"!











灵活制即宣唱明然级烈用其范围

里的一小部分而已,游戏中,还会出现其他各 种形形色色的必杀技。伴随着比赛经验的不 断素积、角色还可以学会新的助系技巧。由 方有利的方向发展吧

上面所介绍的只是助亨技这个重要系统。于敌我双方都能使用1.2.页系统,因此强化我 方·夢系技、弱化对方。沙泽技是比赛中的一个 重要环节。合理利用这项系统来使战局气我

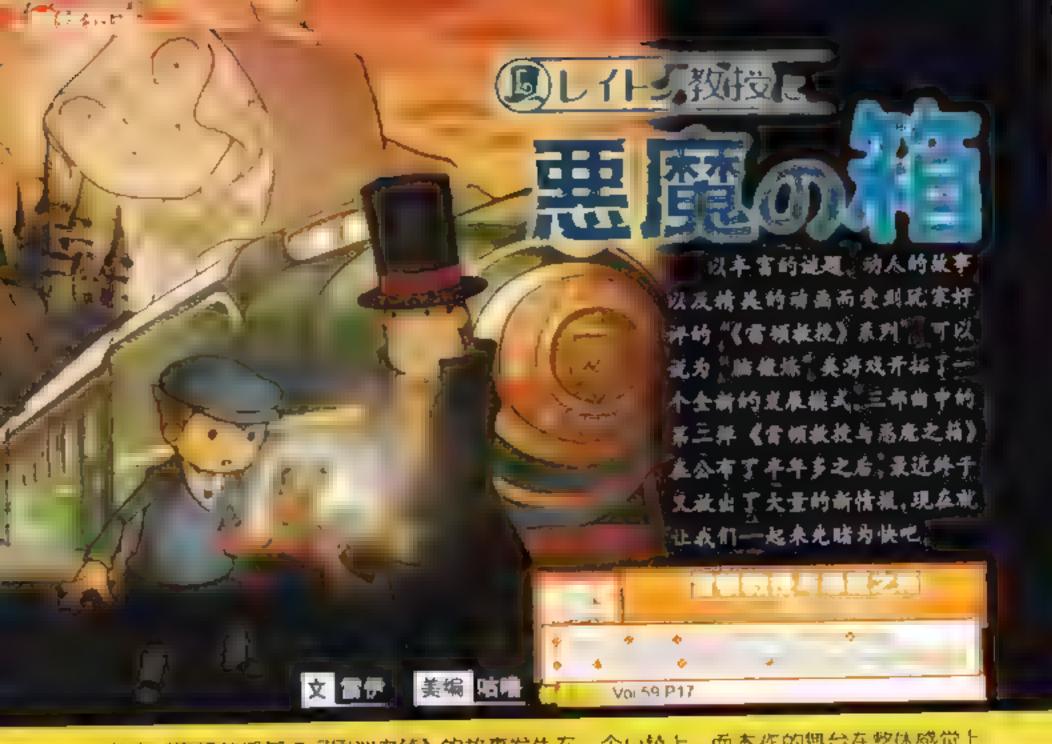
河通信对战 和朋友们一起享受游戏的快乐! Z1:04:10:15: U 本作拥有充实的通信对战功能。除了,以

同朋友一起享受对战节来的铁乐外、玩等在故 事模式中收取的角色还能与同伴进行交换。而 本作中容貌。能力各量的角色有1900名以上。 他们都可以被语收到自己的帐下,不同角色的 收取条件和难度有所不同,令游戏更加具有探 索性和耐玩性。



▲▶ 控制自己亲手打造的队伍来进行对战。 比赛的投入度一定会更高。





前作《雷顿教授与不可思议之镇》的故事发生在一个小镇上,而本作的舞台在整体感觉上 与前作有很大不同。玩家需要跟随着雷顿教授和少年卢克从伦敦出发,坐着列车经过多个小镇。 故事的主要舞台就是霍顿所坐的特快列车。这次我们就为大家来介绍一下游戏初期的故事。

本作的故事是从當氣收到 目信开始的。 来信者是雷顿的老师安德鲁 体雷达博士。安 德鲁在信上提到了自己发现"恶魔之稻"的 > 事情,并对自身的安全感到了危机。对此非

常担心的雷顿 准备立刻赶往 安德醫的住 处。围绕着恶 魔之箱展开的 故事就这样开

始了。 ▶ 安德鲁

的来信让 🏲 雷顿的生 活再度數 起波瀾。





▶ 在解决完上一 起事件之后。常 顿和卢克过上了 平稳的日子。但 是这样的日子并 没有维持多久。



来爱的香顿

我终于得到了追 子已久的"唐甫化箱" 原本我自各调查约束 后寸打开盒子的 但由 于经受不住它魅力的 诱惑,我还是符它打开 了 和果我发生了什么 不利 那之后的申情就 交给你了



レイトン言 キミなら (悪味の卵) とこうのを関いた とがあるだろう。



雷顿教授的房间将在本作中曾次展示给玩家们。与平时穿戴整齐的雷顿不太相符的是,他的房间看起来的是,他的房间看起来有些凌乱,里面摆放着大量的零占书籍和古旧的场品。与其说是日常生活的房间,倒不如说更像一个研究室。

体雷达博士之死

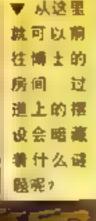
雷顿救授和少年卢克赶到了安德鲁博士所住的公寓,不过在那里等待他们的,却是已经断了气的博士,而"恶魔之箱"也不见踪影。博士的死是人为造成的,还是"恶魔之稻"的诅咒呢?

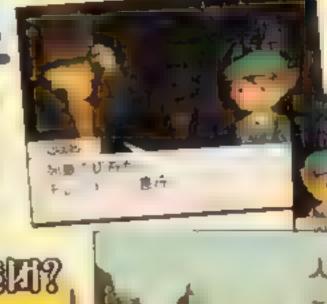
CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE

虽然本作的舞台是以摩伦特利特快列车 为主,但有些时候依然可以和前作一样在 街道上探索并解开各种融题。本作故事开 头的伦敦街道上同样有着謎題等待着玩家 去解开。与街上的行人们对话,适合各种可 疑场所就可以发现跳题并解开它们。



▲解开了这个 孩子提出的键 随后可以得到 什么有用的情 报吗?





◆▼在博士的尸体旁边。雷 畅发现了一张摩伦特利特快 列车的车票 与此同时赞察 也出现在了博士的房间中。



▲车票是已经用过了 的。博士在死前曾经 去过什么地方呢? ▼博士的房间中 留下了类似拼阻 的东西 特它们 拼起来后会解开 什么谜题呢?

解谜之旅正式展形

休雷达博士留下的惟一线索就是 张车票, 凭借着这惟一的线索, 雷顿和卢克恰上了摩伦特利特快歹,车。他们能够找到消失的"恶魔之箱"的线索, 并查明博士的死因吗? 在漫长的旅途中, 又会有什么新的事件发生呢?







▲卢允在走廊上发现了一个奇怪的 物品 这究竟是什么呢?



▲这位妇人的孩子好像不见了 切尔 米正在进行调查



被称为伦敦



风格 發然有起來比较老成 但实际年龄只有27 亩,因为切尔 从为人非常严厉 因 此巴顿德是表现出 副城惶城恐的样子 在弟人家发生后 他和切尔米一起搭乘了 康伦特利快车



新角色逐一登场

个性土足的角色是"(雷颜教授)系列"的一个特色。由于本作的舞台发生了变化,因此本作中将会有大量全新的角色登场,下面我们就为大家介绍一下本作中的两位重要新角色,值得一提的是这两位角色的声仇同样都是由演艺界人上来担任的。



安索尼 章优:大泽隆夫 III

长久以来一直深爱奇某个女子 的神秘青年,似乎与"恶魔之箱"之





卡迪娅

声优良大后寿寿花

目前一切都是谜的少 女,似乎是游戏中的关键人



物。为她配音的是出演过今年春季档日剧《Sexy Voice and Robo》 的实力派新人大 后寿寿花。

。店梅分志《图DMES. W



前作中游戏本身丰富的谜题以及每周通过W Fi更新的谜题让玩家们大迎过愿。本作中的谜题同样丰富,这里我们就为大家介绍 下本作中率先公布的3个谜题。当然,它们只是游戏中丰富谜题的冰山一角。

谜■】博士的房间在哪里? 谜■2无法实现的展示

安德魯博士给電賴的信 上留下了其住处的相关提 示。从安德魯房间的窗户可 以看到红色的旗子以及早晨 升起的太阳 他的房间是哪 一个呢?



年轻的酒保奉老板的命令 将玻璃杯叠起来展示,酒保将 自己的想法画了几张草图给老 板看,老板在看到其中一个方 案的时候生气地说 "这怎么可 能做到。" 请问让老板生气的方 案是图中的哪一个?



谜■3气球的颜色

幼儿园的老师让10个孩子闭上 眼睛并给每人戴上帽子,之后她让孩子们睁开眼睛看其他人的帽子, 如果能发现4顶以上红帽子的孩子 可以得到红色气球,否则得到蓝色 气球,请问这10个孩子中有多少人 可以得到红色气球;



雷顿的皮箱发生变化

加过前作的玩家所该都知道是领教授皮箱的实际作用就相当于般游戏中的菜单画面。除了前作中就已经出现的"严毒笔记"(ちょうきメモ)、"深入課題"(ふかまるナソ)、"課題辞典"(ナゾじてん)和"存盘"(セーブ)项目分,本作中下屏的下方还出现了3个问号。它们对应的项目分别是什么呢?前作的雷顿皮箱中原本也有一些问号项目。比如机器狗的拼装和房间装饰等等,这些项目都会随着游戏进程的推进而出现。相信只要将本作中的8.精进行到一定程度,下屏中3个问号的内容就会明朗。



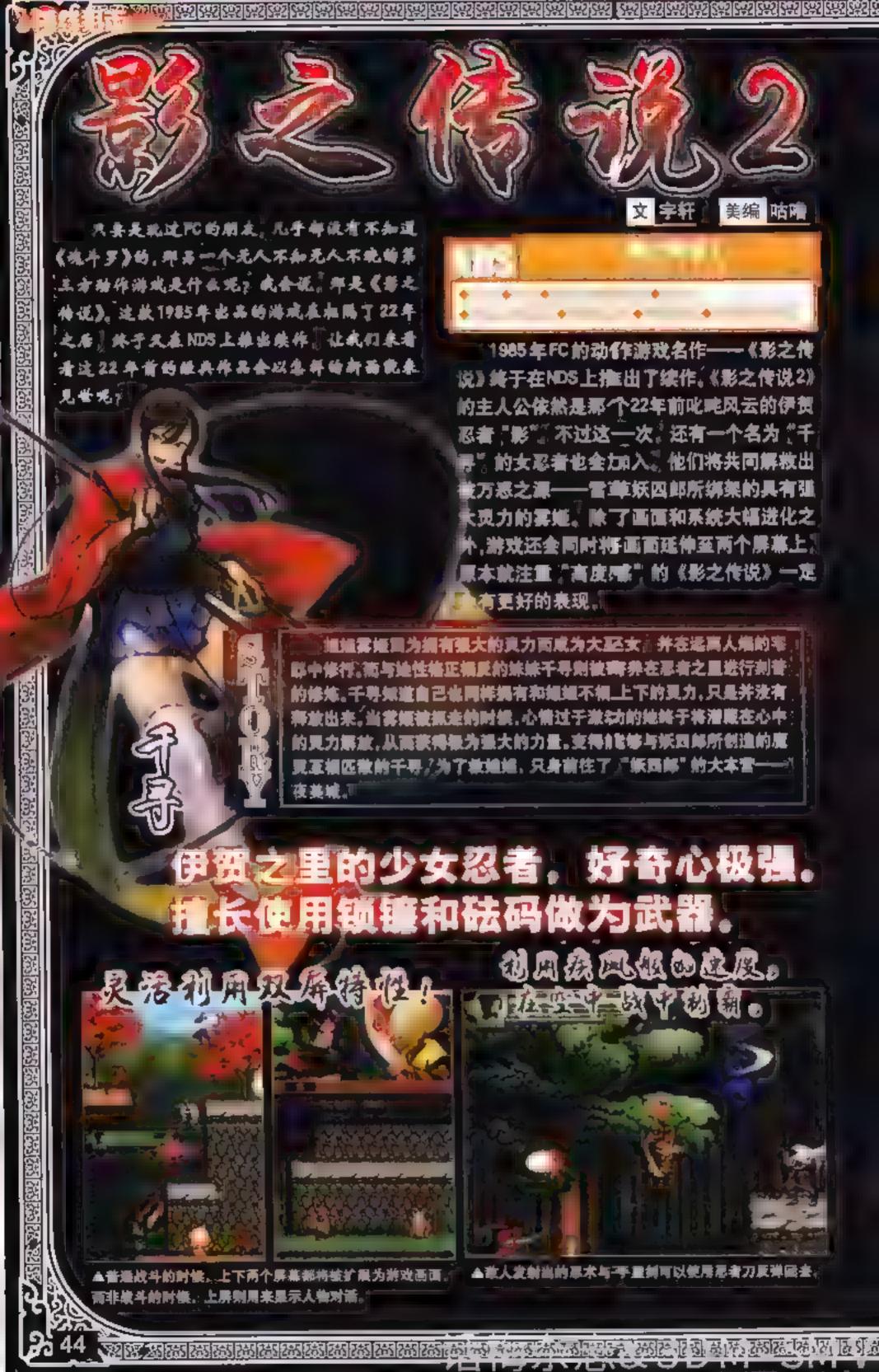
主题歌演唱歌手Salyu

前作虽然动画的分量非常足,但没有主题歌还是让玩家觉得似乎少了些什么,这 遗憾将在本作中不复存在。为本作演唱主题歌的将是实力女歌手Sayu,配合游戏中精美的过场动画,相信会带给玩家们全新的感动。

Profile

在岩井俊二的代表电影《关于莉莉周的一切》中出演过莉莉周 之后更以"Lify Chou-Chou" 为艺名发行了单曲和大碟《呼吸》, 2004年改用Salyu为艺名, 今年1月刚刚发行了新大碟《TERMINAL》。

















RECEIVED BY THE





地理

页任越

这是一个由魔法所均成的飞明世界。

女王骑士司和利布魔法协会一直在维护普这个世界的和平但是, 无情的战火却因"魔女战争"而在这个世界蔓延开来敌人大速袭击了装纸魔法协会的红比斯研究所在这场战斗中

在这为代于下

年轻的骑士罗光第一次见识到了战争的残酷。

也第一次投身到战斗中去

罗兰非常的幸运。

231112

在战斗中他使用一种神奇的"挥石"击退了敌人但同时、有了这种神奇的力量。

罗兰不得不肩负起与"暗之魔女"的战斗的命运



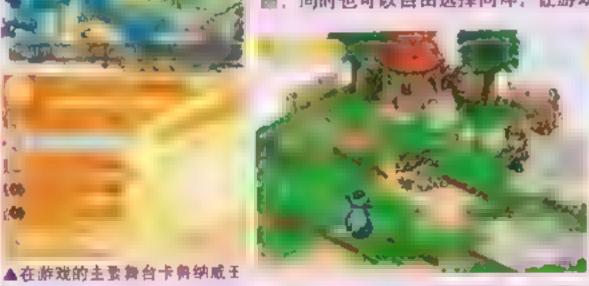


作为一款人气游戏的续作,本作对前作一些欠缺的部分进行了调整,让游戏的自由度更 高、玩家可以根据自己的应好来发展剧情,体现了游戏的丰富多样性。也让玩家能够真正依

量自己的鬥志來掌握游戏的进程。

玩家可以根据自己的事好决 定游戏的路线,以及触发剧情的顺

画,同时也可以自由选择同伴,让游戏更具备主观能动性。



▲在战斗中,如果有能够对话的角色,系统会存而面中作出提示,这点十分体贴。不过对话结束就直接进入战斗,是否有什么内情在其中?



▲战斗结束后。玩家还可以选择同伴对话。前作中如果同伴亲德崖高的话还会 送给主角特殊进具,不知遗这个系统本 作会进行保留吗?

在战斗中,敌人会随机掉落被称为"魔法晶石"的装饰器,每个角色身上可以携带3个不同的魔法晶石,而它其中所蕴涵的力量可以在战争中所蕴涵的力量可以在战争中帮助角色。值得一提的是,特殊角色身上掉落的魔法品石能力是惟一的,而且十分珍贵,因此不万不要放过任何一个重要的敌方角色哦。

国中 玩家可以根据自己的真好

决定前往的地域,不同的地域能

够触发的剧情也不尽相同 所以

该如何取舍得看玩家自己了

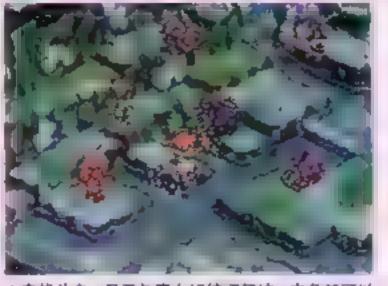


▲使用具有"贯通"的魔法基石装备给 长距离攻击角色、攻击效果可以大大提 升哦!



▲让回避率高的角色装备"反击"技能可以保证同伴在乱军之中快速杀出一条 血路 也是墨节省回合数的攻击方式

1 c 3 1 =



▲在战斗中,只要与魔女蟒结了契约、主角就可以 通过特殊的技能使用他们的能力 而且从效果上着 这样的能力十分强大,因此大家可要好好选择。

《光辉圣约2 意志》在前代的基础上, 在战斗系统中加入了很多新的要素,更加 强调了游戏的战略性配合,而且部分战斗

还会出现复数胜利 条件,让战斗的难度 更上升一级,究竟大 数有没有信心成功 战胜敌军呢?让我 们翔首以待发售日 的到来吧!



▲ 类时刻提阶放人的摸军出现在自己后方。给予自己致命一击。

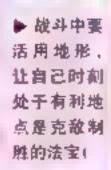


▲两个以上的胜利条件让战斗的难度加大 对玩家来说,也更具有挑战性。

战斗中的地形要素依然非常重要,站位的落 差对攻击力会产生很大影响。同时,本作对攻击 方向也进行了强调。如果在敌人背面攻击的话。 产生的效果远远大于正面进攻,所以大家千万不 要做出一骑当千的错误举动哦!



遍的进攻方式。但 攻击效果却不是最 好的、另外,我们也 要防止被敌人从背







▲ 游戏系统会根据每个人的行动力决定他们的行动顺序、按照合适的 顺序来布置合理的战术,就可以把 敌人打到毫无还击之力!

在除果外时要方敌对案性的仔顺先中结用的重双先动果性的仔顺先的事实,就是作时细序则从地产实也细行一斗到在大虑得地形生战十分动步的决战家行有。



PSP软件学院

文 C H 1.

VOL.11

进入9月份、PSP 2000 大量上市。正当不少玩家村币规型的针候、知传来了新型 PSP 被破解的消息 破解和此退选、出于所有人的意料 看来玩家们可以放心地更换新机种了 下面一起看看近期的 PSP 软件新用吧

是是

PSP游戏破解维续

随着PSP 2000的发售,索尼也加强了游戏攻势,近期又有不少新游戏被DUMP。被成功DUMP出来的游戏 SO包括万众期待的大作〈危机之源 预终幻想训〉、〈Fate 老虎引技场〉、〈死人头 弗瑞德〉、〈机密武装 餐证〉、〈幽灵行动 尖峰战上?〉还有〈寂静岭 起源〉泄漏版等。





PSP-2000 猴ि猴

一切都显得那么突然,当M33小组于9月初发布PSP 2000的自制固件MJ3 3 60时,很多人都不敢相信消息的真实性。M33 3 60基于索尼官方的3 60固件,拥有3 60的所有功能,可以正常I作于PSP 2000上,运行自制软件和游戏。但由于核心模式不同,部分1 5版的软

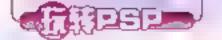
件运行起来还有问题。本次的M33 3 60 只能用于PSP 2000、PSP 1000 用户想体验最新功能还需要耐心等待。另外,在9月13日,索尼新推出的3 /1版系统已经成功被导出,看来M39 3 /1 也为时不远了。有关新版PSP 破解的详细操作请见本辑(掌机于SP)相关文章。





MasterBoy 新版推出

PSP上的GB、SMS、GG模拟器MasterBoy于9月4日发布V202版。新版在启动EBoot文件中加入了图标、背景图片和音乐,修复了无法正常保存的错误、提升了SGB模式的运行速度,每个文件夹最多能装1024个文件。



uo SNES TYL 新版公开

改版的PSP用 SFC模拟器 uo SNES TYL于9月初发布V0 42me+V32版。新版对 snesadvance.dat 进行了调整,可以自定义 背景音乐文件,同时按L、SELECT键能调出设置菜单,改变了pic1 png 等图片文件。

Mame4All 新版发布



PSP上的街机模拟器Mame4AII于9月8日推出V4.7r2版。新版可以调

节CPU运行速度,支持以480×272 聚素全 屏显示游戏,可以更换皮肤、熊播放MCD、IT OGO等格式的音乐。新版中当进入系统菜单 战者游戏暂停时CPU会以133Mhz速度运行。 另外还修复了部分游戏的运行错误。

PSP AtariB00 新版发币



新版改变了菜单界面,修复了右摇杆的操纵 错误以及操纵配置问题,改进了游戏记录读 取、存储界面。

PSP C64新版推出

PSP上的C64模拟器于8月底发布V1.1版。新版支持立体声效果,加入了快打功能。



提升了游戏建度,可以浏览记忆棒内的文件夹,采用了新菜单。

自翻软件

Bermuda CS新版推出



上的绘图 软件Ber muda CS 于9 月初 发布 V 8

版。新版采用全新界面,包括50余种字体、16种刷子、采用新方式选择色彩、可以将图片保存为刷子、CPU可以在333Mhz、222Mhz 100Mhz之间切换。修复了新建图片可能崩溃的问题。

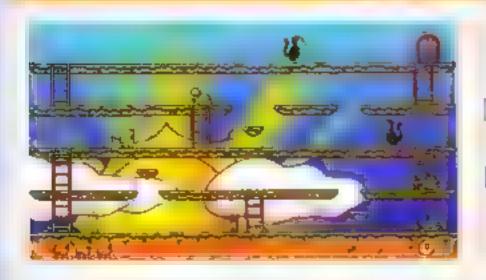
LightMP3 新版公布

PSP用音乐播放软件Light.MP3于9月2日推出V1.5版。新版在程序启动时自动检测屏幕完度并询问是否降低、支持22Khz、24Khz以及48Khz采样率的MP3文件,加入快进功能、修复了删除scrobbler。log文件后又重新



创建的问题,如果MP3的 如果MP3的 码率不支持 还会显示提 才信息。

同人游戏



《Chipke》新版推出

PSP上的动作小游戏《Chipke》于9月 12日发布 Alpha 版。游戏规则很简单,玩家 要操纵黄色的小鸡避开乌龟、猴子等敌人的 攻击进入大门。游戏中,用方向健操作小鸡移 动,按《键跳跃、按》键可以举起鸟蛋、再按 一键则能将鸟蛋扔出消灭敌人。

(Space Assaut, 訓訓发布

PSP上的射上游戏 (Space Assaut) 于 9月6日发布 V0.3 版。新版中较人会发动攻 击,我方战机会损毁,能记录最高分数。游戏 场景比较单 , 玩家操纵战机攻击破大的敌 机。用方向键移动战机、按《键发射子弹、按 START键智停。用幕左上方的数字为敌机的 HP 值、降为 0 时 和机 处设进入下一关。



則 IRShell 抗甲胂磺胺肉醇烷





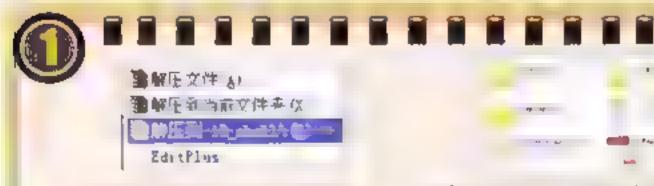
PSP 已经成为 名副其实 的多媒体 暖乐学 机,除了

能玩游戏外、还能着气器。 听普里。功能 多了。

PSP记忆棒中的文件也爆炸式地增长。下载 了最新的游戏, 却发现记忆棒已经满了, 而删 除那个文件都舍不行、木厂文是很多玩家都 头疼的问题。虽然五百45元亿基已经非常便 自, 但对最多玩家 来说, 别说40就是 6G 舒 **童恐怕也不够用。 有专有好的解决 压去贴点** 鐵柱答案就是 뫵 硅 盘当成记忆棒来用! RShell 」以前にして 3 连线或者无线网络方向。 电脑硬盘,并运行硬盘内的游戏和软件。这 欠。我们就为大家 含结厂体的使用产去。

在英文里面,"IP"表示红外线的高图。B Shell的作者 AbMan 初表也是将软件开发为 专业的红外线程序。Sony为PSP内置了红外线接口制设有加以利用,但于非常是难以颜料, 谁也没曾想到这个不引人注意的小小接口是重生出一款功能如此强、大的软件。下面我们就来 简单介绍一下如何通过IRSnet玩母盘上的ISO游戏吧

宣議 iRShell



V3.61,下载完毕后解压缩。 | PSP 记忆棒根母录下。

从网上下载 Rishe I 最新版 将IRSHELL 目录以及包含的所有文件夹拷贝到

R She1提供了针对1 50 官方固件、2.71 官方固件 HEN 引导以及3 52 自制固 件「种固件版本的 E Boot 文件, 我们根据需要拷贝到 记忆棒 PSP GAME、 PSP\GAME150以及PSP\GAME352目录下,记 得一定要根据自己小P的固件选择适合自己主机 的程序文件,使用错误 可能导致 SO 引导等功能 无法使用。 GAITE 50





在PSP上 运行 iRShell, 首先进入主界 面。简单介绍 一下软件的操 作按键。

授體	功能
万国社	移识力物
START	游士器即東印
SELECT	[] 即并未面
~	植定。进入下极自录
	取消
	以模功度模块
1	[[物]] 医白绿
[* 12	工作软件
音符號	即录载图
将本干于	点出软件

USB连接模式

使用USB连接线将PSP与电脑连接起来,IRShell可以读取电脑硬盘中的文件并运行。 所需配置: PSP、记忆棒、USB 连接线、电脑



压缩。



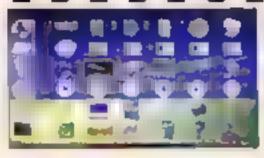
i bushi dil labatio aya

下载PSP专用USB驱动到电脑然后解



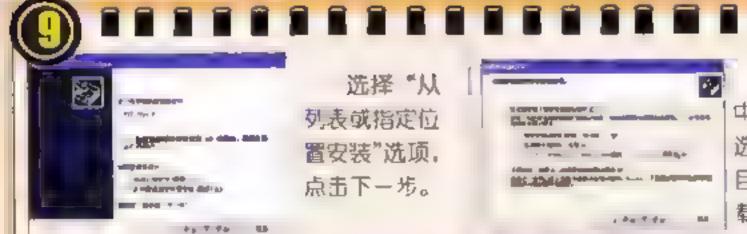
将 PSP 通过 USB 线与电脑相连接。

ja行 IRShel! 进入主界面,将光 标移动到 Toggle USBHost图标上, 按×键。



电脑端提示发 现新硬件。并弹出 新硬件向导。选择 "杏. 暂时不"选项, 井点击下一步。





选择"从 列表或指定位 置安装"选项。 点击下一步。



录,并点击下一步。

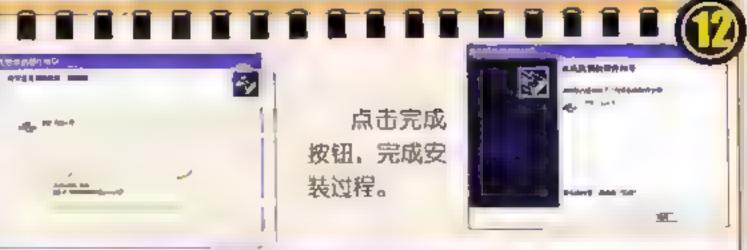
勾选"在搜索 中包括这个位置" 选项,点击浏览,将 目录选择为刚才下



系统开始 安装驱动,将驱 动文件拷贝到 系统文件夹。



点击完成 按钮, 完成安 装过程。





· IEEE 1994 島埃主 原**物器**

CHC1 Comparent IEEE 1794 Most Controller

LIBER FINE Domices

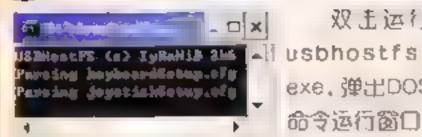
Sacure Digital best controllers

Ta Standard Compliant 50 Nost Contractor

此时进入 Windows 的设备管理器, 我 们可以发现 PSP 被识别成名为 PSP Type B的设备。

下 载 的[P USBHostfs 文件解 压缩,并拷贝到PSP 🧈 🛄 用文件所在文件夹的

粮目录。比如你的PSP游戏和程序都放在电 脑D岛down oad中,贝将USBHostfs的所 有文件拷贝到D盘 download 目录内。



双击运行 exe. 弹出DOS 命令运行窗口。



PSP端,将光 标移动到 Toggle LSBHost上.按、键。此

时,DOS命令运行窗目出现"Connected to device"字样表示已经连接到PSP设备。



PSP端将光标移动 到 Directiony View 图 标、按×键进入。



标 移 动 將 usbhost0:/, 按×键进入。





iRShell 会罗列电脑 硬盘目录内 的文件。

将光 标移动到 游戏ISO 文件上。 按×键,



IRShell 会显示 ISO 文件信息。



再次按×键确定,游戏开始运行。



iSO 以外, 我们还可 以运行硬 盘中的自

制软件,以及播放视频、MP3音乐、浏览图 片等等。





Wi-Fi连频模式

PSP內置了无线网络模块,让无线传输数据变得方便。我们也可以通过无线网络访问电脑 硬盘运行各种文件。

所需配置,PSP、记忆棒、一台配置具备款 AP 功能无线网卡的电脑或电脑(已配置无线 网卡)和无线路由器组合。





FAMILIAN CO. O.

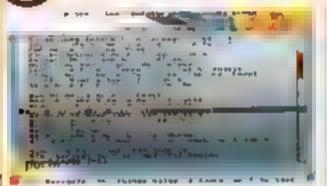
设置好无线路由器和电脑上的无线网 卡,确保电脑可以通过无线网卡连接无线路 由器。



PSP 端运行 IRShell, 将光标 移动到最下方的 **Configurator**

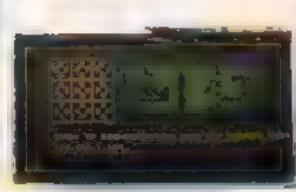
标上,按×键、再按×键进入设置画面。





在设置中找到无线网络设 置, XMB Network for Nethost 为无线网络名称, NetHost IP为电脑端的P地址。

按×键进入具体项目输入参数。输入完毕后。 按○键保存回到主界面。









将下载的 NetHostfs 文 件解压缩,并拷 贝到PSP用文 件所在文件夹 的根目录。



运行nethostfs exe. 弹出DOS命 令运行窗口。

iRShell 主界 面中选择 Toggie NetHost, 按×键 确定, PSP开始通 过无线网络同电脑 建立连接。





DOS 窗口中出现了PSP的IP地址。表 示连接成功。



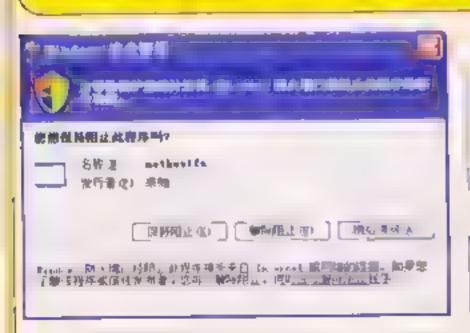
将光标移动到 nethost0: ",按《键进入, iRShe 会罗列显示中脑硬盘内的文件。



与USB连接模式一样,WI-FI连接模式下,我们也能够运行硬盘中的、O游戏、自制软件以及欣赏MP3音乐 PMP视频等

通过 Risher,电脑硬盘就变为智能巨大的记忆棒。还省去了我们来回拷贝文件的麻烦

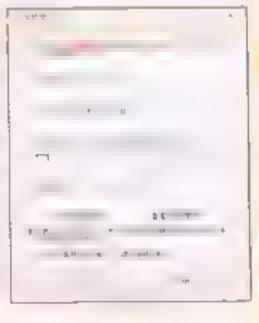
通过无线网络' 电脑相连、会发现运行 (SO会卡得很无法, 甚至连播放MF3音手都 会顿。这主要是由于无线网络数据传送不稳 定造成的 如果我们不用无线路击器作为中 介, 而是通过点对点的方式。将PSP 直接与电脑相连, 则情况会好。些。当然是想流畅地玩游戏, 还是采取USB连接这种有实的方式最好。



电脑端运行usbhostfs exe或nethostfs exe、在PSP端点主相应图标后,弹出的DOS窗口也不提示已经连接。出现这种情况最大可能是因为电脑端的防火墙

软件阻止了数据传输。如果你使用的是Windows XP SP2,运行 usbhostfs.exe 或

nethostfs.exe 会學出安全實报 对话框,此射要选 择"解除阻止"。如 果安装了瑞星防 火墙等软件.要点 击"允许"按钮。这 样才能保证电脑 和PSP之间数据 的正常传输。



虽然上市时间不长,但PSP-2000的价格已经下降到合适价位,甚至有商家报出了1300的低价。加上破解助力,估计PSP-2000掀起购买热潮。文末给出本辑软件的下载地址,网址为http://www.tg777.com/Software.asp?id=4265。



——解析 PSP-2000 轻薄秘密

文 米格

相信不少玩家都想·賭新版PSP的內部结构吧)究竟新版PSP做出了哪些改良,才使它减肥如此成功?小编米格这次就来为大家解剖新版PSP,一步步教你如何掀起新版PSP的外壳,感兴趣的话就一起来动手做吧!



▲即将被放上手术台的新版PSP。

其实拆机并不是一件多么复杂的事情。 只要大家做足了准备工作、参照下面的步骤一步步做下去,就能轻松解剖新版 PSP。而 学会拆机对自己也是有着一些益处的。首先, 拆机能够增强大家的动手能力, 其次, 学会了 拆机, 再遇到滑杆失灵这种小问题, 只要稍加 研究, 想想办法, 自己也能完美解决, 再不必 被JS 宰掉 100 元的冤枉钱了,再次,拆机有 助于大家了解自己手上的新版PSP主板版本 之类的信息,这样在今后升降级或进行其他 需要了解硬件版本的时候自己就有所准备, 不必找别人咨询半天了。不过拆过的机器所 落清洁度可就没有保障了,拆开后的液量解 表面很容易粘灰,不易清洁,而且电池槽贴纸 需要揭开、螺丝上可能会窜下划狼, 拆过的机 器往往会有明显的折旧,大家一定要有觉悟 再拆。另外拆机前一定要注意用手摸一下账 气片或水管将手上的静电放掉,防止造成某 些电子元器件意外损伤。下面先来说一下拆 机前的准备。

必须准备的道具: 十字曰、平曰小螺丝刀各一个,新版 PSP 一台,屏幕清洁布一个,于净无尘的手术台一个

建议准备的道具:数码相机,用来随时记录拆卸过程,以便拆完再装时做参考。双面胶,用来贴拆机时揭起的电池槽贴纸。镊子,用来完成夹取螺丝等工作。当然,个人根据习惯不同,还可以准备一些其它自己习惯使用的小工具。下面我们就一起开工吧



拆机前首先我们要搞清新版 PSP 有几颗螺丝固定。 首先是拆掉主机背面的两颗螺丝。





在 PSP 电池槽中还隐藏 着两 颗螺丝, 一颗在上部, 一 颗隐藏在下方贴纸的下面。



与日版PSP相比、新版PSP 还多了顶部的两颗小螺丝、旋下 后记得与刚刚拆下的四颗大螺丝 分开放以示区别。







在主机底部的中央还有一颗小螺丝。主机外部一共就由这7颗螺丝。



拆完螺丝后、将新版PSP平放在 桌面上,就能轻轻掀起主机上壳了。





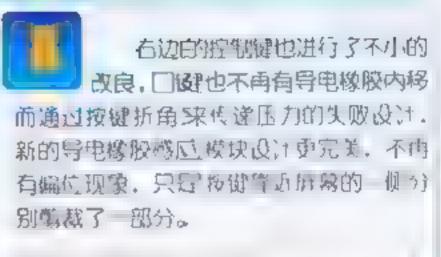


看看拆下的顶盖,最上方的两个黑条是用来压屏幕的, 起到很好的固定作用。左右两侧分别是控制键和方向键。滑杆头这次并没有固定在顶盖上。





新版 PSP 在按键设计上有不小的改良, 方向键相比目版 PSP 更加凸起, 手感好了许多, 对于真欢玩格斗游戏的玩家而言绝对是不错的选择。







再来看看主机, 左右 两侧按键的感应电路做了很 大改变, 与原来那种裸露在 外的感应电阻不同, 这次采 用了贴纸内封的结构。而且 新版PSP的滑杆头也固定在 下壳上, 而不像以前固定在 上壳, 这样就减少了偏位引 起的滑杆失效的问题。欣赏

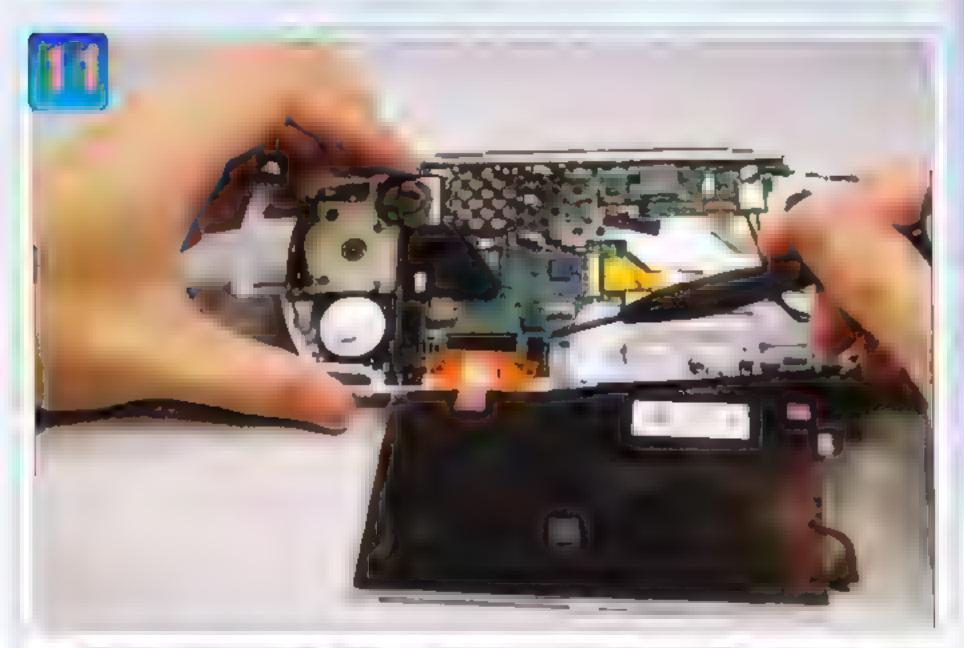


完后,我们先将L和R键拆下。L、R键并没有做任何改良,可以说手感依日如旧版PSP一样硬硬的。

下面我们来拆液晶 屏。在拆液晶屏之前一定

要先将压在液晶屏下侧的控制按键感应条拆掉。用平口小螺丝刀将右侧的塑料卡挑起,就能把这部分拆下来了。不过一定不要急着把它拿下来,因为后面还有排线卡在主板上。





拆下前面压着的核应用器,就可以沿着右侧附平口螺丝刀将夜晨而从卡点中撬起,然后依 目別急着拿下,而是尚下翻过去,待排线都裸漏出來尼一一将卡子翻起,取下排线,就能将屏 帮以及前面的控制按键里路板拿下了。





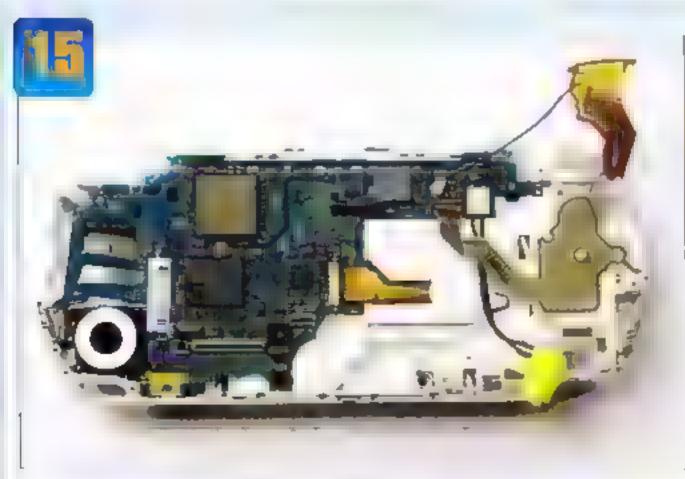


下面我们将左侧的方向键感应部分也拆下来了。旋下处螺丝、拆掉与主板连接的排线后就能将这部分取出。

可不要小看这一部分的 功能,除了用来粘贴方向键 感应电路外,它还充当着固 定屏幕、安装左侧扬声器和安装记忆 棒槽盖等功能。仔细观察扬声器会发 现,这次它并没有通过连线焊在主板 上,而是通过后面的两个铜弹片直接 压在主板电路的铜片信号接口上,这 种手机中常用的布线设计这次Sony也 搬到了新版PSP上,细节上设计得如

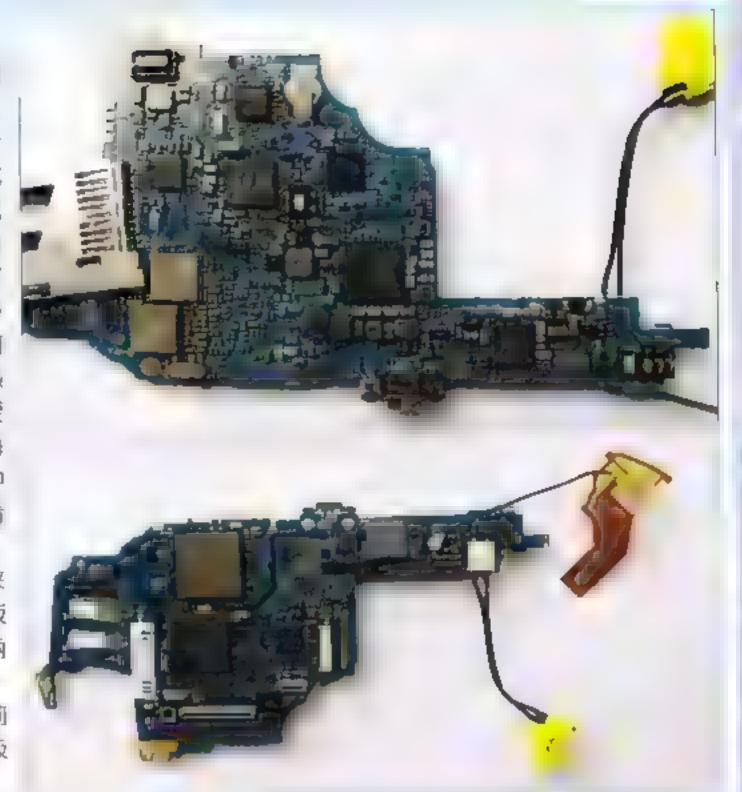
此到位不能不让人佩服。





▲右侧扬声器 精热保护片、开关、压条

仔细 观察主 板、它的电路设计 要比旧版PSP简化 很多,而且还将记 忆棒槽等部分都固 定在主板上。为了 防止屏幕压到一些 重要芯片, 主板前 后两侧除了有隔热 托架保护外, 重要 芯片上还都贴了海 绵垫层。在主板中 央部分、我们能看 到倒写的 "TA 085"字样,看来 Sony 研发新版 PSP 不是一天两 天,至少在TA 086 主机诞生之前 就在制作着改良版 PSP 3.





拆下主板后,下壳的正面就剩下左下角的线控 目机接口和滑柱部分了,旋下螺丝后即可将具拆下。滑杆头依日是通过弹性塑料垫中穿着的铜丝将信号传递到主板上,因此一旦与主板的接触不好或位置有偏差滑杆操作就会失效,但新版

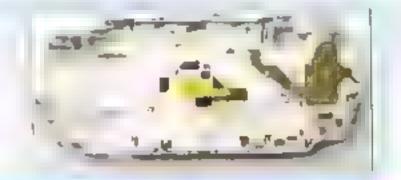




PSP 将将杆头和主板都固定在下壳,有效减少了偏差产生的可能性。耳机/线腔电路板是通过一个类似芯片的固定槽与主板凸起的部分插接在一起的,因此这两部分都没有排线。



拆完的PSP就只剩下UMD部分和右侧的 控制键感应电路了。



差个拆机过程到这里就结束了。可以看出,新版产产虽然在功能上看只比旧版多了电视输出,但从硬件构造上看的确修正了旧版产产的许多不是之处,最新更加精神。合理,实现,本有,口接光环的600%。中还收录了拆机过程的完整视频,但果觉得看照片还不够。

481



PSP MINITER

——3.60 M38自制固备即机取程

伴随新版PSP的发售、3 60 官方固件终于浮出水面、新圆件加上新 8 统义为广大里客们摆出了一道新雌题 不过不久后、M33 小组就发布了新版 PSP 的自制周件 安装 4 厂 让 50 也能在新版 PSP 上运行1 下面我们就来看看 3 60 M33 自制周件的安装方法吧 1

由于新版PSP在硬件上的改动,因此并不能支持1.50这样的旧版官方系统,所以采用降级破解的方法对于新版PSP而言显然不是一条适合的路子。不过好在有Dark Alex制作的神奇电池,因为新版PSP并没有取消神奇电池激活"工厂模式"的设定,只是更改了记忆棒上所能运行的程序,所以只要更新神奇记忆棒上写入的程序,就同样能够为新版PSP打开一扇窗。而M33小组正是利用的这

一漏洞,通过神奇电池进入"工厂模式"后成功为新版 PSP 写入 了全新的自制周件程序。让新版 PSP 也能运行 ISO,拥有接近 3.52 M33-4的强大功能,并保留 3.60 官方固件的新功能,只是由于硬件上的改动,自制固件无法使用 1.50 实模式,也就是说自制软件兼容性上就要大打折扣了。下面我们就来看看新的 3.60 M33 自制固件的安装过程吧!

准备工作: 需要刷机的新版 PSP-2000 一台、能运行自制程序的旧版 PSP 1000 型厚机一台 Memory Stick PRO Duo 高速记忆棒一条、PSP-110 (旧版 PSP) 原装电池一块、其中后面三样主要是用来制作神奇电池及神奇记忆棒。

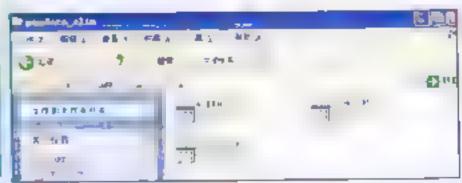
開劃步彈

第一步: 首先按照上辑《掌机王 SP》介绍的方法来制作神奇电池和神奇记忆棒、详细方法这里就不再赘述。

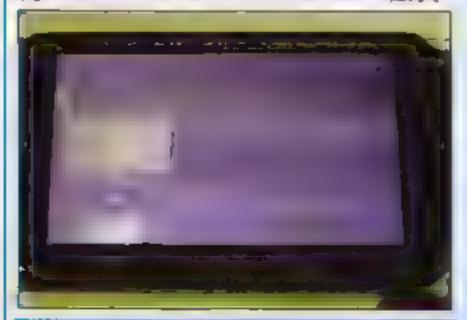
第二步:下载新版 PSP 使用的原始 3.60 M33 自制固件安装包,解压后将其中的 pandora slim和pandora slim%两个文件夹复制到制作好的神奇记忆棒的 PSP\GAME150 中(使用 1.50 官方固件的 PSP 放置到 PSP\GAME文件夹中)。



第三步: 下载 3.40和 3.50 官方固件升级包,解压缩后,将获得的两个Eboot,pbp文件分别命名为 340,pbp和 350 pbp,并放置在刚刚拷贝到神奇记忆棒中的 pandora_slim文件夹下。



第四步:将神奇记忆棒插在旧版 PSP-1000 厚机上,拿掉神奇电池,插上外接电源,以正常模式打开旧版 PSP,然后运行记忆棒上的 "Pandora Ext, for Slim 3,60 M33"程序。



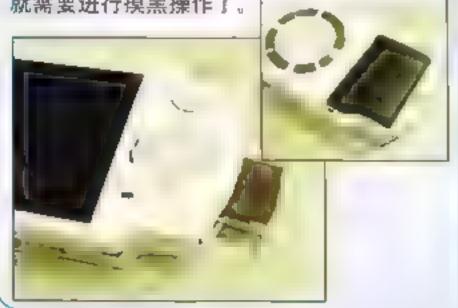
第五步: 出现如图画面后, 按下×键程序会自动 生成刷新 3 60 M33 自制固件所需的临时文件。



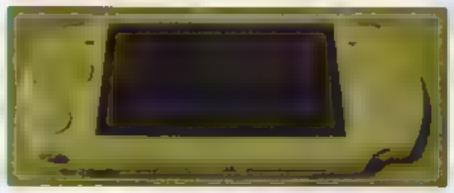
第六步:完成文件提取工作后,屏幕上会出现 "Done"的字样、并且旧版PSP会自动重启、这样 我们在旧版PSP上需要做的准备工作就完成了。



第七步:将神奇记忆棒插入新版 PSP 中,然后将潘多拉电池放入新版 PSP 中。此刻新版 PSP 会自动启动,并且伴随无线网络和记忆棒读写指示灯一阵狂闪,但是屏幕一片黑。不用怕,这是正常现象,因为目前的 kernel 还不支持新版 PSP 屏幕显示,因此下面我们就需要进行摸黑操作了。



第八步: 在黑屏状态下一定不要乱按按键。按 ×键安装 3.60 M3·3, 按 L+R+ △键是卸载 3. 60 M33。安装、卸载过程只需要几秒钟,当 电源灯熄灭时新版 PSP会自动关机,但这时一 定不要急着扣下电。池和记忆棒,一定要稍等 片刻后再取出电池 和记忆棒,否则新版PSP可 能变砖。按下□键i还可以备份固件,不过这个 功能对我们来讲基本没什么用处。



第九步 查看系统(固件信息,会发现已经变成 "3,60 M33" 自制(固件了,在大屏幕上看PSP、 感觉好很多哦。



有关新版PSP的一点补充

虽然新版PSP提供了运行 SO游戏、 使用prx插件等3 5° M33 4自制固件所 提供的功能,但前面我们也提到了。由于 硬件上的兼容问题,新版 PSF 并未能使 用 1 50 实模式,也就是说目前我们所使 用的大部分自制、软件将会无法在3 60 M33自制固件上使用, 不过对于当时针对 HEN3 导使用的 2.71 以上内核版本的自 制软件还是可以使用的。另外,不知大家 可否还记得eLoa der 这款Fan, ta的成名 之作,现在在3.60 M33 自制固件上它又 能发挥作用啦」使用eLoader 1 0,我们 在3 60 M33自制 固件上也能运行众多1 00、1 50内核的软件。当然, 在3 60 M33 推出后许多自制软件也发布了针对 3 60 M33的专用版本。像是PPA、eReader 这些软件还是基本能够正常使用的。有 关这部分内容我们将会在下辑为大家详 细介绍。





NDS## STATES

开带的这儿是特别传媒 由看新生名单 排放皮现不少1990年出生的学生 这才成果 到 社会区运输步从"90后"对我,下面一起看看近期的NDS软件新规。

Nosgba 新版推出

电脑上最好的NDS模拟器Nossba于9 用上旬发布V2 4版。新版加入了对金手指的支持,可以使用Aactionreplay、 Codebreaker金手指代码。新版的模拟效果有进一步提升。笔者或着打开了《召唤之



IDeas 新版发布

电脑上的NDS模拟器IDeaS于8月下旬、9月上旬推出V1.0.1.8、V1.0.1 8a、V1.0.1 8b_个版本。新版加入了W FI插件,支持扩展内存,可以播放44100Mh/频率的声音,增加意大利语等新语高版本,修复了触摸屏位置自检、存档管理、存档读取方面的错误,更新了audio.dh声音模拟文件。





NeonDS 新版公开



2000 A 20

国产NDS模拟器NeonOS于8月末发布V0.1.1版。新发布V0.1.1版。新发布V0.1.1版。新版部分实现了30显示分學,使用OpenGL代替D3D净,支持2倍放大屏幕输出,修正了部分DMA错误。(超级马里则64DS)等的描述可以运行了,但贴图仍有很严重的错误。

DSLibris 新版推出

TYPOSLIDING TO THE TOTAL TOTA

monther an electron few eins per analyses of a second adversals at the second and the second and

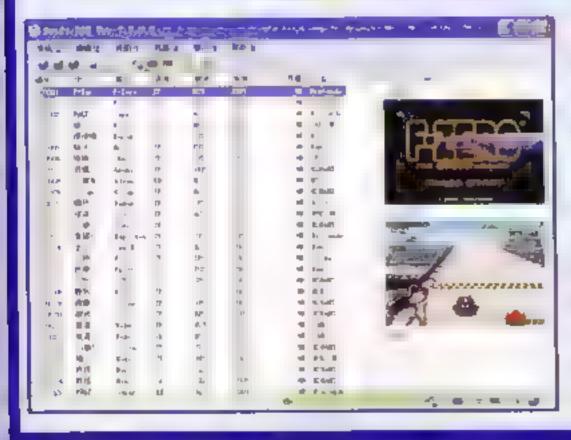
NDSMall 新版公开

NDS上的电子邮件软件NDSMal于9月上旬发布V06版。新版中SSL加密传输协议重新主常工作,修复了SMTP以及URL方面的错误。新版加入了对Google提供的Gmal电子邮箱的支持,用户将POP3地址设

置为 pop.googlemal com ,端□为995,SM TP 地址设置为 smtp googlemall com ,端□为465,即可收发 Gmal邮箱的邮件。



Swift,ROM 新版发布



国人制作的NOS、GBA ROM管理软件Swft.ROM于8月9日发布V799版。新版增加游戏图片另存功能:修复了识别压缩ROM方面的错误,如果很多压缩文件中有一个错误的压缩文件,程序会在遇到有错误的压缩文件后停止对其他ROM的识别,这个问题目前已经修复,解决了"未识别的ROM"和"未知ROM"显示的错误,加入对FC游戏ROM的支持,更新了GBA、NOS ROM信息。

特级进义县到国政节节,不净不然的天气正设合出外旅游。如果不出这个的话。到附近 景点将一转也还是不错的一文水给出放件下我他还。Mites / www. \$4777.com/Software. \$400 id=4264。并成增一起游(http://www.7u.com.cn) 图成的大方文档。 进入9月份、烧粮卡业界依旧保持沉寂。甚至连绕最卡软件的更新也陷入了饭。A 全允银干正是销售的黄金附机、烧粮卡厂商不安救过才好哦。下面看看近期的烧浆卡新州

SUPERIO

SCHOOL CONTRACTOR

SuperCard于8月12日发布SCOSO烧录卡用V2.0 SP5内核。新内核优化了补丁代码、快复补丁模式下存档商接得SD卡,更写了显示双略代码、攻略文件大小将本再要限制,修正了未选"存档补丁"自制软件不能打补丁的错误。将补丁降与存料信息库关联信息分开,以方使更改存料信息库。修复了《欢迎来到动物之森》无法复位的错误。补丁库更新至NDS第1387号 RCM:增加对scshell/cheat目录内游戏代码_crc.scc文件的重找,方便玩家自己制作AR码金手指,修正因缩减ROM引起死机的问题,英文金手指代码增加至441个。修正了小容量存储

卡不被支持的错误。增加自定义者害功能,可被多支持8种宫,增加抗家指定证各宫国功能。修正部分游戏补丁模式下进入单卡联机四型机的问题。修复了IOS自制软件整度研错误。



SuperCard F8月3日放出SC SD、SCL、SC CF等Slot2牌烧录卡用V1 83内核、V2.82版软件。新软件和内核增加对(百战夫虫 开战时刻2)、(SiMPLE DS系列 Vol.21 步兵 部队出击 战场之大)存档类型







的支持,新添加英文金手指代码213个。(西战天虫 指代码213个。(西战天虫 开战时刻2)对存储卡的速度要求比较严格,如果存储卡森度过慢,游戏将会 在Loading处死机,用户应

尽事使用高速卡。

DSUM

अन्तरमञ्जू देवे, भर्त्य हेर्न

EDIY于9月17日在产品服务论坛发布了OSLink用全新金手指代码。DSLink金手指已经增加至1397款游戏,本次更新加入了《旋风管家 我是罗密欲、罗密欧

就是我) (尼虫大战)、《森林子护灵》、(他魔大战大事姓)、(召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣)等游戏的金手指代码、补充了(很终幻想 水晶编年史 命运指轮)、(SD高达 G世纪 交叉火力)等游戏的金手指代码。



随着Slot1烧录卡的降价,越来越多的玩家够入了Slot1烧录卡。但由于卡槽的不同,Slot1烧录卡无法运行GBA游戏,成为GBA粉丝们的遗憾。之前是ZFlash曾推出名为一合一扩展卡的附件,但价格较高。而此次EWin推出的GBA游戏扩展卡,价格仅为99元。EWin GBA游戏扩展卡内置额高速记忆体,运行



游戏没有拖慢,能够运行几乎全部的G8A游戏,游戏ROM存储于Slott烧录卡的存储卡内,但时加载,没有过长的烧录时

间,卡带上没有腐性,升级只要更新加载程序。为了适合不同颜色的NDSL 主机,EWIn推出了黑、白、蓝、粉、冰蓝五种颜色的GBA游戏扩展卡。自前产品已经正式上市,但只支持R4DS烧录卡,希望尽快推出升级程序,支持更多的烧录上。

是是過過過過過

文 镀仔

编 米格

-MKORES-REFINI

提起NeoFiash这个名字表家一定都不会陌生吧 作为第一块能够运行NDS前业府或ROM的 境景卡、作为数届NDS自制软件开发走赛的主办方 NewFiash还是具有一定影响力的 最近、 NeoFiash小组公布了融入独特的动作感应技术的第二代NDS烧束卡设备、下面说带大家体验一下吧。

MK6票列應量卡介绍

早在今年年初就传来带有感应技术的DS Motion Card烧录卡的消息,而不久后就得知 该技术已归NeoFlash小组所有,并借此推出了 他们的新一代烧录卡MK6系列。MK6所支持的 感应技术。就是在NDS卡片内部植入感应装 置、能够侦测X、Y、Z三方向的位移、加速度 以及8方向的旋转,并将这些数据传送给程序 以便实现对游戏、软件的操作。很明显,这项 技术的创意来自于目前大红大紫的Wiss控器。 NeoFlasn小组将这项技术与他们的MK系列引 导烧录卡整合,推出了MK6 Motion版。另外 还将这项技术与他们最新的Slot1 滤口外存储烧 录卡组合,推出了MK-R& Gold。许多玩家看 到R6都以为是白云R4烧录卡的后续产品,其实 两款产品完全没有任何关系,R6足NeoF astrio 9x存储烧录卡,除了加入感应功能的Gold版 外、还有不含燃应功能的Silver版。下面就给 大家列出MK6系列烧录卡的主要参数。





▲MK-R6烧录卡

MK-RS Cold

1原版NDS卡带大人kSlot1無景卡

三免烧景卡

支持自动体眠功能

内建MK2引导功能

内建2Mb EEPROM存档芯片

内建2Mi SRAM存档 芯片

内建1846内核空间

通过microSD卡(TF卡)存储ROM的外存储规量卡

MK-R6 Silver

:1原版NDS卡带大 小Stot1使来卡

三角绕果卡

支持自动体解功能

内建MK2引导功能

内建2Mb EEFROM存储法计

内建2Mb SRAM存档 芯片

内建18%的内核空间

置合microSD卡(TF卡

与Gold版相比。去掉感应技术

MK6 Motion

1原版NDS卡带大小Sloct施景卡

三克烧录卡

支持自动体联功能

内建MK2引导功能

内建2Min EEPROM存档芯片

内建2Mb SRAM存档芯片

内建16Mb内核空间

福配合Nee Nee2更Nee3接景卡接景NDS游戏

也可以用来引导其他Slet2族最卡完成族最功能

内建X。《三主輪加速處控以及P轴旋转感应

MK6 Motion

硬件篇



▲MK8 Motion及一种外存储卡版本的Neo3烧量卡

由于MKB Motion是系列功能器具特色的 一款、因此下文将以这款烧录卡为、平则核心。 MK6 Motion卡片做工一般,由于内部芯片过 多,因此卡片外壳也有"天窗",能够明显看到 卡片正面有心片突起。由于MK6 Mot on并不 具备NDS商业游戏烧录功能,只能作为自制软 件烧录卡和引导卡。因此为了完善其烧录功 能。这款卡是捆绑Neo3系列烷录卡一起销售 的。Neo3系列烧最卡是采用外存储部片的 NDS烧录卡,直接支持NDS Cean ROM的运 行、但存档需要使用MK系列引导卡的存档芯 片配合。与MK8 Motion配合使用就能构成 NDS游戏烧录平台。Neo3根据使用的外存储 卡不同又分为SD、minISD和microSO一个版 本. 因此与MK6 Motion构成的套装也就分 个版本。其中SD和miniSD版Neo3均为GBA卡 带大小,适合NOS使用。不过两款卡插入9x存 储卡后都会有突出,美观度实在一般。而 microSD版则接近NDSL防尘卡大小,适合 NDSL使用,TF卡槽处有略微突起,不过总算 LLSD版好很多、下文我们也将以Neo3 TF版 套装为例进行说明。Neo3系列烧录卡外形上 的一大特色就是金手指裸露在外, 虽然卡带插 入后并不会觉得松动, 但是卡带-旦拔下后金 手指部分的保护就成问题了, 如果不插在主机 上一定要收好。

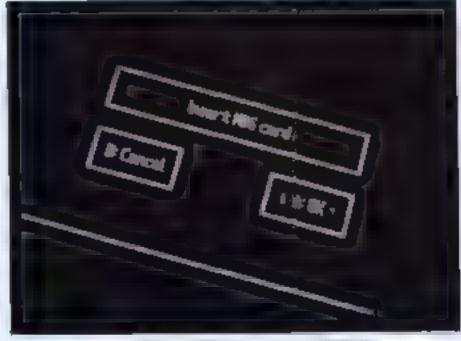
使用篇

用Neo3和MK6 Mot on烧录NDS商 业游戏ROM还是非常简单的,无须转换过 程,只要将游戏ROM解压后放置在TF卡上即



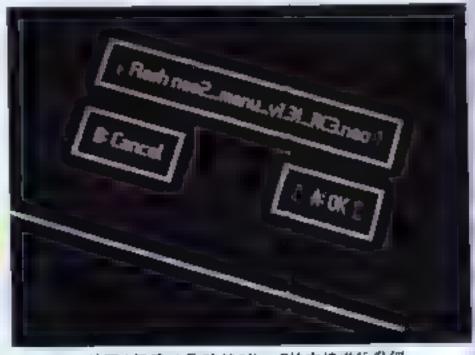
▲Neo3烧景卡界面非常简单

可。然后将MK6 Motion与Neo3都插入主机, 按付L+B键开机,在按A键确认已经插入TF卡 后,就会引导进入Neo3的菜单了。菜单下解 第一行为当前选中的ROM文件、按A键后会首 先将TF卡上的游戏存档载入到MK6 Motion的 存档芯片中,完成存档操作后再次按A健就能 进入游戏了。



▲使用Neo3还能DUMP NDS正版游戏。

Neo3烧录卡还具备NDS正版游戏 DUMP功能,在主菜单按下X键后,将NDS卡插 人,再按A键即可将ROM备份到TF卡上了。



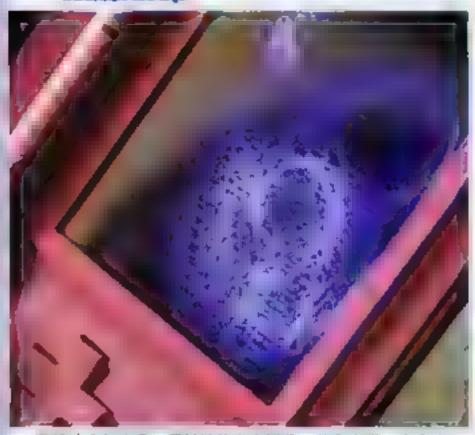
Neo3的界面比较简陋,但在ROM的兼容性上还是不错的。Neo3使用的实际上就是一块去掉了GBA功能的Neo2,因此内核也使用的是Neo2内核。目前最新版本为1.31RC5,升级也非常方便,只要去官方网站下载

最新的更新程序,将 neo格式的内核文件解 压到TF卡上,然后插入烧录卡,选择刚刚拷 入的程序后按A键运行,就会提示是否更新, 按A键后即可开始升级过程。

感应功能

感应功能是MK6 Motion最具特色的一项功能,目前我们可以在NeoFlash官方网站下载到3个支持该功能的NOS自制软件。将他们拷贝到TF卡上,配合MK6 Motion就能进行一下尝试了。

WaterDrop



▲运行这个程序后 用触控笔点击屏幕 就会生成一个个水 波纹、水波纹会根据目前NOS的角度而下落反弹。

感应功能的创意源于Wii手柄,并且在Wii 平台诞生了许多有趣而又受欢迎的游戏,但 烧录卡提供这项功能只能应用在一些小的应 用程序上实在有点可惜。希望将来能有更多 支持这项功能的游戏诞生,否则花钱购买来 的感应功能烧录卡也只能当普通烧录卡来明 了。另外,MK6 Motlon还能将小于16Mb的

TREMUNEUM



▲还行这个程序后 格NDS立起 可以看到屏幕上的小球也 向下落,在屏幕上握下一条条抛物线轨迹。

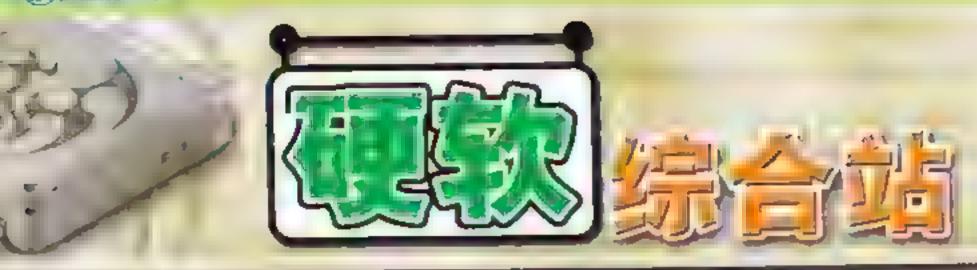
自制软件烧录到内部的16Mb Menu Flash中,可以摆脱Neo3直接通过Mk6 Motion运行这些程序,但至于这一功能过程繁琐而实用意义不大,而且刷Menu Flash有可能导致开机按L+R键的引导Slot2端烧录卡功能丧失,这里就不做介绍了。

总律

MKB Motion功能独特,对NDS游戏开发感兴趣的玩家可以购入一块研究一下,但对于广大NDS玩家而言。MKB Motion就比较缺少卖点了,游戏烧录功能平平,还需要Slot2端的Neo3才能烧录NDS游戏,感应功能又缺少软件支持。而MK RB Gold版相对要好一些,

至少也算是一款标准的外存储三免烧录卡,对感应功能不感兴趣还可以选择MK R6 Silver版。但相比目前技术成熟又有金手指等附加功能的M3DSS、R4等烧录卡而言,MK6系列还有很长的距离要追赶。最后给出厂商官方网站地址:http://www.neoflash.com。





栏員主持 乌冬

斯版PSP如期而至 为了更接它的光格 市场扫描扫电荷做出一些小变化 细心的情况可能在上一辑处谓意到了 不过因为上 辅各地新版PSP达到时间差异的尊敬 没有即时为大水道上各地的新版PSP主机价格 不过现在各地的电机市场都基本可以达到这个掌机新宽的身影了 所以从这次开始市场扫描符为大水道上新版PSP最新的市场报价。

☆ 3

报近关于PSP的大事还是一段接一段。首先是新版PSP的破解,这给国内的电玩市场带来了不少的冲击,许多商家都趁此机会坐地起价,有段时间还是至出现了一关一个价的情况,变化之快令人无所适从。现在新版PSP的价格在经过了一段极短的冷却期后,又重新回到1400元以上,需来这个价格还将继续维持一段时间,在这里还是要建议玩家们尽量保持"早实早享受,不实不吃亏"的购机心态,毕竟PSP是一台生机而不是猪肉。(笑)

还有一件大事就是PSP游戏(危机之源 最终幻想vir)的发售。因为这款大作的限定版里是带有一台

日版的PSP-2000型主机、比正常发生的日版PSP 2000整整早了一个星期到来,这对想抢先体验日版主机的玩家来说无疑是不小的诱惑。虽然现在在国内弄到这款限定版主机已经不是什么维拿。但在其发售之初还是一度被炒到了接近3000大元的高价。"(FF)系列"的人气可见一斑。

而一直没什么大动作的NDSL方面也有新消息, 而近任天堂夏布之前在了、同作为限之城城或的红黑体 NDSL,将于10月4日在日本上市、价格和之前发售的 其他颜色主机的价格一样为16800日元,这样一米 NDSL显产系列的主机里将出新第一位"杂色"生力军 了。相信不久在国内也会很快见到它的身影。

文 工西學龙

9月开学之后,广州游戏市场里的顾客证明显少了很多,看来学生在以往的顾客群里占了相当大的饮例。 尽管顾客覆减少了许多,但周末游戏市场的生意知仍旧 火爆,这是因为对应新版户SP的破解程序已经出现、现 在破解游戏已经可以在任何版本的主机上运行了。

在上一次的市场扫描中,笔者曾经提到新版PSP的上市价格可能为1400元。而实际情况是在完稿后的第二天上午,广州到了第一批现货,几乎所有游戏店的卖价都在1300元左右。甚至有些店里卖出了1280元的低价,看来新版PSP的发售并没有激起市场太大的波淌。

但是没过几天这个低价格使被最新破解程序给 搅乱了。新版PSP随即在一周的时间里从1280元的价格飙升到1450元。到完稿日为止,大部分游戏店的售价都在1430~1450元左右。笔者预计新版PSP将会在 最近的一两个月内维持在1400元以上的售价。直到坑 家的热劲稍微冷却之后,才可能跌回1300元的价格。 而老版PSP目前售价趋于稳定,目前最便宜的PSP 1000系列为蓝色主机,价格为1250元,黑色和银色的价格为1280元,白色、粉红色、金色PSP价格为1300元,全部都是软件降级的机器。

在新版PSP被破解的同时,各大游戏论坛上突然出现许多老版PSP的出售品。看来想更新换代的人有不少。目前大部分二手老版PSP的售价都在700至900元左右,而带了记忆棒的整套价格也不过干元出头。笔看建议都些经济能力有限的朋友可以考虑购买二手PSP,不过和不认识玩家之间的交易一定要谨慎。

NDSL方面,美版NDSL价格为1040元;神蓝行货DSL价格为1100元,日版"光泽银"、"金属玫瑰红"价格为1170元。R4目前的价格为260元,1G TF卡则小涨到95元。

北京

无论索尼官方对PSP的定位是怎样的,也不管在世界范围内PSP在与NOS的斗争中形势如何不利。 单就国内简言,PSP作为时尚多功能数码娱乐产品对于国人接受和认识电子游戏所起到的推动作用都是可以和当年FC相提并论的。至少在中国,它可以算得上是国民掌机了。

可想而知,当新版PSP被成功破解后,顺理成章的出现了洛阳纸贵的场面。一夜之间新版PSP一下子飙升了一百多元,以强势姿态宣布掌机市场又到了一个多事之秋。首发时平价人手的玩家拍手称快,而对于尚未购入PSP以及已经拥有PSP的朋友来说,就是多少有些左右为难了。客观来讲,本文完稿时由于

日版PSP-2000型还没有发售,所以在市场上的新版PSP大多为港版机、货源有限、黑色、白色和银色的价格都在1450甚至更高(至少本人还没有发现2000型有"颜色歧视"),且对应的周边数量有限。对于纯粹的玩家来说,手头不充裕的话第一时间换不换新型号倒是无关紧要。记忆棒的价格成继续下降的趋势,考虑到(CCFF VII)的大容量和PSP的多媒体功能,330元的组装4G高速棒应该成为绝对的实机标配。

新版PSP上市后、NOSL在国内市场显得更冷清了。NOSL的价格在1100左右,IOSL也不再奇货可居了。R4、EZ5等主流烧录卡又渐渐供货充定起来。数量稀少的红黑色NOSL也没有激起什么波澜(倒是作为AC米兰球迷、我自己打算买一台收藏),NOSL市场呈现出淡季的迹象。

文 西安玩家俱乐部

想不到新版PSP被秘解的速度如此之快、看来 来自俄多斯破解小组的实力也是不容小规的,另一方 面PSP的破解也给西安的电玩市场带来了无限的生 机

新版PSP更轻更薄是无可厚非的。同时还具有另一大优势一一影像输出功能也吸引了不少玩象。所以有一部分玩家在未被解前就已经纷纷入手了。而新版PSP的破断似乎没作之版PSP的销售中央太多色影响,对于一些连重手感和稳定的游戏自制系统的玩家来说。老版的PSP的吸引力反而更大。价格方面新版

PSP的价格在1400元左右,相对稳定,而老版价格依然是以白色居高,为1380元,粉红色机器比起前段时间有所下降。金色、银色、蓝色均为1300元,而最近出现在市场上的一批欧版对机身号机器为1350元,对于不会辨别幽默机器的玩家是不错的选择。记忆标方面的价格有些下调,组装4G高速棒降至300元,组装4G低速棒240元,组装的2G高、低速棒分别为170和150元。

任天堂掌机方面价格基本保持平稳、美版NDSL 白色、粉红色和黑色均为1050元。神游IDSL报价1130元。烧录卡也随着R4的小师模供货,价格简落到了210元附近,1G TF卡的价格在100元左右。



本和土场打造继续为大家专业各地的单概等考证格,以下所引参考的格中、单门为五、本辅业实价格积为单机合格。各地介格产类品属于其常、以此以下价格仅供参考之中。最加一的修订并引起他价格信息的制力。假致新、更多商品价格信息清等度 ieve up 电对应高减速 tto aspieve up co/mall/)查询。

		200	-	-			-	N##SF	1000
广东广州	江西恐龙	1430	1290	1090	1040	_	_	_	
广东深圳	久圣电玩	1440	1300	1130	1100	-	380	_	
北京	绿洲电玩	1480	1480	1300	1130	1088	_	550	_
陕西西安	西安玩家	1420	1330	1130	1050		420	630(背光)	
	俱乐部								
山西太原	逸豪电玩	1350	1350	1200	1180		500	640(背光)	_
安徽合肥	红星	1450	1300	1100	1100	650	400	620(背光)	480
	四海电玩								
浙江杭州	江城博品	1480	1380	1080	1080	_		660(背光	_
	电玩							- 7.0.7	
福建厦门	快乐多电玩	1380	1380	1180	1140			640(背光)	_



文 乌冬

國外周鈕

和风系列 NDSL 硬质套

独价 6400 日元 约人民币 421 元



这款刚 在9月初推 出的和风系 列NDSL 周 边,具最大在 身外表,与 般的变点就在 身份的变点,与

这个系列的每一个款式的图案都由名师设计。 古典和风雅的风格突显了NOSL的另一面。而 自这款周边并没有因为华丽的外表而使其实 用性打折扣。它采用磁石钮扣开合。即开即玩 相当方便:主要端口采用镂空设计,不会影响目机、音量调节开关和触控笔槽的使用,并自最为特别一个设计就是后方的电源礼, 真接搜空了一块,使NOSL在会起来的时候也能脱常充电。这款周边有"百花"、"花模样"、







PSP 硬 包 (PSP-2000 対 版) ニードボーナ ボーラブル (PSP-2000 別皮)

作价 980日元 约人民币65元



这款由Hori推出的硬包,是对应两种型号PSP的实用型周边。第一眼看过去,这款包给人的第一印象就是大,几乎是PSP2000的两倍大小,不是说PSP2000已经成功减肥了吗,那为什么它对应的周边还那么大,难道是Hori拿一款日式PSP的包来忽悠我们?其实只要打开后就知道它内有乾坤,这款收纳包采用了双层设计才会使包身看上去非常大。首先上层是配件收纳层,可以放

人两张UMD,中间是间隔层,同时这层也同样有小口袋可以放一些类似是忆棒的小物品,最下层是主机收纳层,把主机收纳层放在最底下的好处在于间隔层能起到很好地缓冲与固定作用,而且在闭合的状态下能使空间更紧奏,使包里面的物品不会乱撞。配合硬质外壳,保护性能可说是一流。新版PSP放在里面就没有后顾之忧了。当然,这款大"胜量"收纳包用来收纳1000型的PSP也是绰绰有余的。



NDSL《口袋妖怪 钴、珍》主题周边套装

Pokemon Diamond & Pearl Transpak Kit (NDSL)

12 99 英镑 (约人民币 197元

(口袋妖怪) 可以说是畅销的代名词,只 要与它让上关系的东西、就会遭到粉丝们的 **疯狂追捧, 《钻 珍》旋风在席卷了亚洲地区** 之后,现在这股旋风又往欧美地区乱去。下面



介绍的这款 套装组合就 由欧美厂商 所推出的一 款以 (钻-珍)为主题 ~ 的周边套

装, 套装里包括了NDSL 収纳 腰包、触控笔和装饰贴纸等, 其中收纳腰包上ED有《钴 珍)代表精灵: 而触控笔则是 加相和加长型、能更好地把 握、并且笔身还们有代表精 灵的背影和名称: 装饰贴纸



能使没有实限定版主机的玩家也能好好过 次限定版的瘾。另外这款套装还有两种主题 供玩家选择。面对这样的诱惑,粉丝们能做的 也只有乖乖掏出钱包了。

CCFF YEX PORERT X PS Pictogram PSP 收纳包

CCFF WIX PORERT X PS Pictogram PSP 用ケース III

性价 9500 日元 约人民币 625 元





要说近期最热门的PSP游戏、《危机之源 最终幻想 VII》可说建当之无愧,在未发售时 就已经引起了众多PSP 玩家的关注,"(FF) 系列"的号召力果然是不同凡响, 所以其相关 周边也是层出不穷。这款由 Sony 和 Square Enix 联合打造的 "PS Pictogram" 系列品牌 的最新限定产品、糅合和了各种时尚要素。首 先是包的全身使用了黑色的主色调, 加上表

面散落的羽毛图案,非常迎合游戏的主题。 收纳包一共分为两层,其中有将链的是配 件收纳层、可以放入UMD、其机等常用物 品,并且每种配件都有对应的收纳口袋,紧 奏而有序。比较特别的是主机收纳层,采用 半遮蔽式设计,主机会需一半在外面。与实 用性相比,这款包更强调的足攀体美观,而 且在全黑包身的衬托下 PSP 显得尤为突出。 如果再把收纳包,通过背后的登山扣环挂在腰 间会更加帅气。不过要安帅也是有代价的,因 为是限量商品。这款收纳包的总达9500日元。 相当手两张 (CCFF VII) 的价格, 而且只接受 网上预定。

NDS/NDSL 触控笔(附延长挂绳) NDS/NDSL タッチペン(仲ぴるストラップ付)

但价 378日元 (约人民币25元

触模屏可 以说NDS NDS. 最有趣 的地方,而触



控笔就是享受这一乐趣的必要工具、但是这 支小小的触控笔在为玩家服务的同时也带来

不少问题,首先是细长的笔身对于手掌较大 的玩家来说有些不方便,同时部分粗心的玩 家也容易把它弄丢。不过现在介绍的这款周 边相信能解决。部分玩家的问题,这支触控 笔的特殊之处在于笔身顶端的延长挂绳,玩 家可以通过它将触控笔挂在的 NDS NDSL







或收纳周边上, 延长挂绳采用的是软弹簧, 延展性良好,使用时长度可以达到原来的两 倍,不用时只要放手就会自动缩回方便于收 藏, 这样一来去到,哪里都不怕弄丢了。并且 有两种粗细不 样笔身设计,每支触控管手 握处有防滑胶圈、适应不同人的握笔习惯。 另外这款周边有多种颜色供玩家选择。

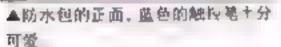
SPERME

样品提供联系方式: mig@ucg.com.cn

PSP 2000在推出了没多久它的周边就紧随其后在出现,所谓好马配好鞍,构机的同时选择几款合适的周边也是很重要的,谁也不想在刚入手一台全新的PSP 2000就在它光洁无服的"脸"上留下痕迹吧 其中保护类周边是这里面不可缺少的、它除了可以保护好主机、使其更经久耐用。同时 保护类周边也可以看做是主机的衣服 如何为自己的爱机配搭合适的配件也彰显出一个人的个性 这次的评测室就为大家送上两款实用的保护类周边的介绍。

黑角 NDSL 卡通防水包







▲从侧面可以很食差看出充电器是用不了

NOS作为时下最受欢迎的掌上游戏机之。以有趣的玩法证玩家尝试到了崭新的游戏体验,甚至很多以前未玩游戏的人,也被其独特的机能和简单的操作带入到玩家行列里来,带动和开发了许多看在的用户群,从这方面来讲。NOS所做出贡献可以说是很多游戏主机都无法比拟的。

在玩NDSL的用户中,女性玩家是一个重要群体,和GBA时代相比,其比重上升了不少,现在女性玩家已经是掌机玩家里面不容小觑的一个组成部分,所以各大周边厂商在大打实用与多功能牌的同时,也是非常注重女性玩家这一块的。这款NDSL卡通防水包,是黑角公司为年轻的NDSL女性玩家设计的一款周边,具有丰富色彩的外表第一眼就能吸引玩家视线,可爱的卡通形象一改以前黑角周边给人严肃的印象。

包的外层是由高档防水面料制造,防水性能一流。内藏磁石开合坑起来更方便,只要把面盖打开就可随时随地游戏,关闭只需把面盖稍微向包身靠拢、磁力就会自动把它合上。另外这款包非常轻巧,就算连同主机一起捧在手中的也不会令人感觉重量变化太大而影响手感,并且因为质地关系握感也相

当舒适。

包的内侧是绒质素材,配合外层的面料双重的保护便包能缓解。部分的外界冲压,并且绒毛部分还能吸附落在主机外壳上的灰尘。里面有一个塑料框架用来固定NDSL,把NDSL放在上面再稍微用力在生,排就能很好

地把它镶嵌在里面, 即对护门倒转过来NDS。 也不会撞出来, 可以放心拟带, 而且镂空的设计不会影响耳机和音量调节按钮的使用。防水包内还有后备触控单槽, 就算设有多余的触控笔也不要紧, 这款周边会附送一支标准规格的触控笔, 触控等的颜色和包一样, 用来搭配盖色或白色的主机十分合适, 这样 来就有备无患了。

不过比较可惜的是防水包在关闭状态时给NOSL后主轴部分预留的地方不多,具合上防水包、就会把NOSL电源端口和手绳的挂扣部位遮蔽掉,像手绳这种比较细的周边还是能使用的,不过NOSL的电源适配器就不能在关闭的情况下使用了,所以要为NOSL充电

只能在包打开的时候进行,算是这款 周边的 点不足之 处吧。



▲▶和NDSL的合影 如果是粉色的主机就 更好了。



高透光屏幕保护膜



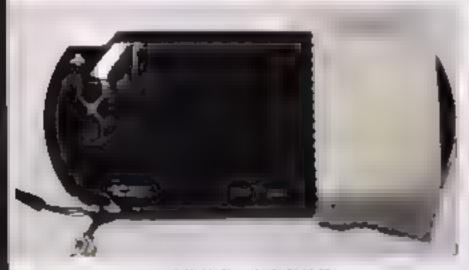
▲精美的包装盒、

和其他同类的产品相比,这款黑角的高 透光屏幕保护膜在包装上可谓下足了工夫。 即便把里面的贴膜都用了,精致的包装盒还 是有点含不得扔掉。

包装盒用两块透明胶粘合起来,因为本 身用来包装的两块塑料盒盖就是分开的,而 目粘得特別结实,所以摆弄了好一会才打开。 内容物除了有主角高透光屏幕保护膜、还有 纳米材质屏幕清洁布和安装用刮卡。

保护股的安装方法十分简单,先用附送的清洁布把PSP的屏幕清洁干净,未贴的保护膜 共有3层,先把硬的一层封片掀起一部分,再把这 面对准PSP的屏幕,边站边撕去剩下的部分,贴好后再把保护膜上 层软封片顺模,就可大功等成。

贴膜射特别要注意就是灰尘。因为一点的灰尘在膜和屏幕之间的细于空间里会显得特别明显,严重影响观赏性,而且要抹掉也非



▲工欲善其事。必先利其鑑。

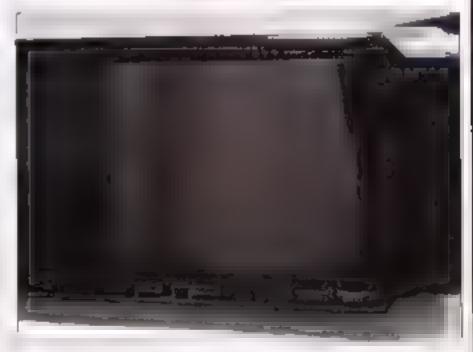


▲一边把封边撕掉一边小心地往屏幕贴上去

常麻烦,就算只有一粒的尘埃,都要把一整块膜都掀起才能把它抹掉,如果经常这样做导致的结果就会影响膜的粘性,有可能导致更多的灰尘进入。所以在每次贴膜之前最好确保自己在无尘环境里,以达到最佳的贴膜效果,就算没有无尘环境也是找一块干净的地方。其实要制造无尘环境也十分简单,刚洗完澡的谷室就是一个不错的选择,当然不喜欢



▲再把最后一层排掉。



▲大功告成。虽然有点歪了 -.-)

"吹毛求辩"的玩家可以无视这一点。

另外还有一点要注意的就是气息,因为 贴的过程中按压用力不均就会导致气泡出现,只要不是大范围的气泡,要处理掉的方法也是很简单的,只要用产品里的安装用刮卡,往气泡靠近的的边缘慢慢地扫过去,就可以把气泡排除在外了,然后在按压一下原来气泡所在的位置使保护膜紧贴PSP的屏幕,这样一来就更完美了。

这款高透光屏幕保护膜采用日本进口高级材料制作,具有高透光的特性,贴了之后无论从哪个角度看屏幕画面都是清晰自然的,而且高硬度使其能够有效保护PSP的屏幕免受乱花、指纹和灰尘之扰。

这数由著名PC游戏 (Fote/stay night) & 偏的大乱斗游戏终于在 《Fate》粉丝的欢呼声中 登场了。 不过本作一政原 作况重的游戏背景,以轻 检。该语的游戏乱图吸引 原作FANS表体验这款另类 **恶搞大乱斗作品。让我们** 一起来看看这些完全Q版 化的可量角色们在PSP上 的活跃表现吧!



· 新文明 / 第 1

- ◆Caprom ◆175 ◆200 自 9月13日◆日後
- 4 ▲ ◆48004, π ◆ 元对 第次

某日, 当卫宫士郎睁开眼睛的时候, 冬木市已经被 包围在"头壳坏掉结界"中,受此影响,所有人都变得异 常凶暴 魔术师和使魔关系破裂, 日本被虎之商品掩埋, 世界已经到了崩坏的危机边缘。这时,希望拯救世界的人 们和企图将世界进一步摧毁的家伙们形成了对立的两股势 力、在这个喧哗的斗技场中较累著谁是真正的强者。



锁定对手 ON OFF



RW BF, 21



皮力









號 跳跃

political fitter

视点移到角色后方 方向键-. → 方向键 ... †

acceptance of the

协定角色后方 移动视点 方向键 方向键。

类比握杆

盤 瞬核 会趋费能量槽

移动

灣画面解析

虎力球

发动心杀技以及超必杀 技所必须的道具。

146

这里显示战斗的剩余 时间。



提示标法 提示玩家不在版面内 的敌人位置。

10 Page 18

这里会找安照目前参战角色所击杀其他 角色获得的虎力点数来排名。



HP槽

玩家的生命值。受到攻击 后会相对减少。一旦为零 就会视为被对手击倒。

MP惯

想要发动特殊技、必杀技以及超 必杀技都需要消耗MP。

能職權

使用瞬移、回旋斩等动作时会消耗相应的能量,一旦能量值为零。角色就会陷入硬直状态。能囊槽会随着时间回复。

※使力和使力点数 套好一个整色都有相应的成力设定 击假不同的对手就能和到对方不同的使力点数 在乱斗 害中,通常在限定时间内获得使力点数理高的选手就是 胜利者。

警攻击要点解析

使用口體就能使用角色的普通攻击扭数。在乱斗中按下L键使用锁定后。能连续重创一个角色。不使用锁定的话,可对多名角色造成伤害。但也容易打空留下破绽。



特殊技



同时按下R體和△體就会发动角色的 特殊技、特殊技会消耗一定的MP。

在获得虎力球,MP槽两倍的状态下,只要MP保持全满状况。此时同时 按下P健和〇键就能发动超必条技。



在获得虎力球,MP槽两倍的状态下,只要MP 在50%的情况下同时按下B键和□键就能发动。 必条技、必张技通常都能一击必杀对手。



ीमना 💳

灣战斗道具解析



发动必杀乃至超必杀那需要用到的必要遗具,要通过攻击对手来获得。



能够回复角色的全部的岬。



一定时间内增加取得该道具的角色的 防御力。



能让角色回复一定量的MP、



提升角色的攻击力、



一定时间内提升角色的移动速度。



警游戏模式大解析

ジリーリーシーノ 故事模式!

这个模式下。每名角色都有各自对应的搞笑小剧场,在剧场中他们都要为了自己的特殊目的来夺取虎圣杯1玩家在这个模式下只能操纵一名角色在剧情战斗中与CPU们战斗并以获得胜利为目标。

放事模式流程

START

选择一名角色并始该角色的故事模式。

剧情部分

過过全程语音的角色对话来了解一个个换笑影情。

战斗部分

为了达成目标,就需要与各路对手一决高下!

↓胜利

4失败

进入下一章剧情。

重新挑战、

グルンツショ自由战斗模式

在这个模式下玩家可以自由选择角色以及对战选手来进行大乱斗比赛。同时, 在这里玩家还可以自由选择战斗舞台,自由设定战斗规则等。

在自由战斗模式下一共有两种对战方式。一是由玩家控制一名角色挑战一名乃至多名CPU的,最多4人的乱斗模式。还有一个是由玩家自行组合自己的队伍与对手队伍对战的进行小组战模式。

自由战斗模式取胜规则

时间战:在限定时间内获得虎力点数最多的一名角色(或小组)获胜。

点数争夺战:第一个达到目标虎力点数的 角色(或小组)获胜。

淘汰战。活到最后的一名角色获胜,小组战中胜利条件变为先击倒对手小组所有角色的小组获胜。

虎力球争夺战:持有虎力球时间最长的角 色(或小组)获胜。

ランシワニクジリル 网络対战模式

通过无线网络与朋友进行对战及大乱 斗的模式,依然可以自由选择角色,以及 由其中一名参与者来自由设定比赛规则。

> デュージリアル 教学模式) 讲解游戏的具体玩

> > サファリッ 设定)

更改游戏的BGM、SE、VOICE等设定。



原作简介

- 先于祖文要权 出 化总线重集的一项设定

经承担的总例之法额上的股政特别人法使集订

- 生产的名词复生数增生自由增水顺来证明

4. 飞来最强的 直钳一桶艺术多本喷松面煤发

香姓基 惟醉与旧物青年至华的主

灣原作剧情及人物介绍

虽然本作的剧情非常恶搞,每个角色的性格也别扭得让人想喷饭,但是被称为神作的原作剧情可是相当的精彩的。下面就让笔者为大家介绍一下原作的剧情及部分角色们真正的性格,以免一些不了解原作的玩家朋友被本作给"忽悠"了。



Saber

七佳魔之一的Sabar意为 "剑"与士郎订下契约的她尽管 身材惊小,但却被称作是优秀的 使魔。



卫宫士即

原作的主人公,七麻木师之一,不过就实力而言只能算是半吊子。由于虎圣杯的出现,士郎被卷入了战争的漩涡。



远级温

農术名门远坂家的继承者、和 士都在同一所学校上学。虽然拥有 很强的战斗能力。不过在学校中却 是品学兼优的偶像。



全球联系 有好了

Rider

七英獎(使廃)中的骑兵、拥有 拨群的舱捷提和力量、能够以风一般的 速度展开高威力的攻击。为了取回被夺 走的眼镜、而四处使罪袭犯人。



Caster

七英贤之一。擅长魔术、本身 攻击力并不高。对于她而言圣杯战 争并不重要,重要的是手中小小的 幸福。



L'ancer,

动画原作中最早登场的敌方英 表、使用长枪作战的男子。他这次 的目标并非士郎,而是为了阻止幕 后属于的阴谋才踏上战场。



文字形 美線 Yuki

不知道文章也沒有可能這至百樣不失 東西 其实这款 撒不林安县門 不然明命制 特殊体理游戏已經有10多年的母亲 和1000年也曾经推出近年为京百粮美生 并 成計划》的世界 實情各方面是無土之人時 治 本年在《牙收時刻》等是無品建筑工夫 他教化 增加 新身有地的原教者将成立 具 海里运可减速速率 电影用路近处对 成 身本这合体问题或一成我

PSP

百雄天虫 开替时期2

- >+4. ◆ScG ◆200 \$ 8 A 31 A ◆ T 50
- ◆1 4人◆29 99某 在◆开对应人型

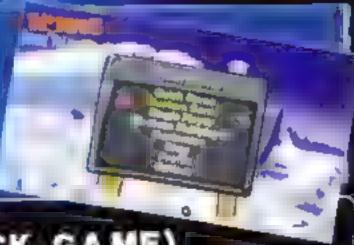
方向着	控制角色移动
滑秤	控制键头参助
	表表
<u> </u>	100/10011114
<u> </u>	取消 2000
×	维弘拉 证
<u> </u>	被头拉 谎
SELECT	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
START	智停/呼出業単

建立战队



游戏所开始时需要表家建立自己的点于 新然你也可能择使用默认帐号进行游戏, 游戏可能量的内容相当事理 是新战队的名 東子的声音 主场地图等等 甚至细节症 的帽子最色和死亡之期的故甚遭罪得可以自自 造择 智要进度的是除号名字要继续在单位理 地位之间 自自自直经理理库在是立字母系 由主的数据 主意是为 电自由回答性等进行

Estin

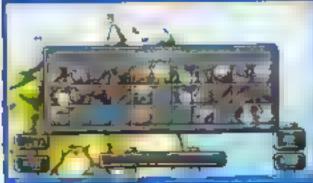


快速开始模式

QUICK GAME)

主菜单的第一項單是快速开放模式。如果 你在车上,或是临睡前想死上一把的话。选择





 系列兼理的玩家一定能够模块工事。不过我们还 是来简单地介绍一下。

实用道具介绍

火管管(Bellevill) 是大情報

准基本的電腦 化能进行直线率 东有风的情况下**可能会受到一定影响**。

社會子有光學量的學家。在著集制編書公管則

PEST Plants Made Byrs ..

定位导弹能够在发射前自由选择落 均沿着直接承查湘定货标。定性导弹由于重量 美裏臺属为影响學世派 医核具有遗除剂

(CUSTOM GAME)

製果作有完全的財団来享受游戏。專生 用以在这个模式中自由差异型个队但来开单 游戏》他与监地国也可以由你向行设计。在场 ·模型叫 有法多被高和海景——"触光型者 **三角 東海峡市 耐災連接的延進 以在**与 道具也会越来越多



ISINGLE PLAYER

单人模式是系列之前尽未出现过前。 **测 主算是制作者们对这个老游戏系列军法** 上的创新。这个模式共有三种宪法。 解建 (PUZZLE)

主事權施承惠財業双各种操作業等程度 的模式 医摆跳脉 非难以及武器的逻辑 适 **计模式的类长需要被照顾序就是**。 超且沒有 元獻一三三章以春雅。尊是出現豫方的皇子 港以是亞常在華存集保下他用達達多數論先 全铁。

THE PERSON

专验意志操作追皮的模式 英家需要者

炸弹 Dynamita 最大伤害。峡 如果你直接工作近的话。 原以使用 這个序類让他養養養養。 非弹放置之后有多數 持的对荷亚雪温斯爆炸意图:一定要赶快。 >> **外本數量前班 1.距离模型,如果常人在暴崖**2 · 有量通过支票 计等值值 第二章

※原理学 ※we Photo 最大資書と映 传统的演长武器之一 出是所有知 **亚美武器中是具有实用性的** 數可以推稱 一般維維一政治等你需要資産的領人身工 渊 **亚木亚贝万的影响。** 医亚维苯酚 医行连度条锁 闸上手封可能不太容易控制

量短的时间内使用各种方法从迷宫的垂头到 达另一头。这个模式一开始并来开度。雷马 元家在传统模式或是解证模式中获得金钱之 近在南庄内购买对宣的地里才可 挑战賽 (CAMPAIGN)

如果你觉得正式的比赛太简单了一些损 **表一下极限。那么故非思维故事模式吧。这** 漢:王塔佐里: 劉子敦皇与歌王 三等等是別 主意定好的 解性層熱集 原準度多數 有时候在张田港连接古港度不到跨值港 昆冶冷静地直电池 新老政馬中拉着無馬



(WIRELESS MULTIPLAYER)

如果你说就 三二三大的战争,并从本性 非官的重視要者 包藏亞德哥德多英寧的惠 在这个模式下,软膏以进行无线用域用对模 就是這上直告醫達得 医三网络对抗二网络 **与分根核单二位有建立游戏与第三连戏院**型 · 理 演式也只有普遍模式这一种 不元前 下海走球東子北部南接北 一定未兼定大連 **以供收益性。 医子宫的 大是一种原义** 还等什么呢?

话梅杂志&3DM-SMV







两管马里與主題玩興

马大叔在游戏圈子里算是元老级的人物,但热度活力。点不减当年,不仅游戏卖得火,玩具得 边也有很受欢迎,下面就给大家介绍两款与里奥主题的玩具。

遥控玩具车

给大家介绍一款 遥控玩具车,这款遥 控车之所以抢眼,是 因为其主颜是大名赋 题的(马里哟赛车)。



这款塑胶材质的玩具车的大小为13×10×13厘米,比例为1:32,需要两枚3号电池。遥控器则需要1块9伏的方型电池。

制造商NKOK主营名牌授权商品,这款马里 奥赛车遥控玩具就是经过任天堂授权的,马大叔 照例一身经典的水管工装开着卡丁车,赛车可以 实现前进、后退、左右转,运动起来时引擎灯还 会杂起来。

弄一台拿出去玩的话,绝对与众不同哦。

新版超级马里奥布娃娃

不久前推出的一聲, 马里奥主题玩偶, 有乌龟 变身马里奥、超级大鹏, 菇、幽灵、倚者装路易和, 蘸菇小子, 里面很多都是近两年新作中出现的。



iPod Touch

iPhone相信大家都听说过吧?苹果公司凭借自己在随身听领域的市场占有率而面向手机市场打响了第一炮。可是对我们国内的机友们来讲,花上399美元(最近刚刚降了价,本来是599美元)买一个不能使用的手机实在没什么意思。不过Apple又推出了一款新产品——摒弃手机模块的iPod Touch,对数码产品感兴趣的玩友们可要睁大眼睛啦!iPod Touch与iPhone的硬件配置、外观、操作都极其相似,相同的屏幕大小和分辨来能满足大家看片的需求,加上它本来就绑定了Youtube 网络视频播放器,通过Wi-Fi 欣赏免费电影也是不错的选择。米格个人感觉iPod Touch更像是一款去掉了繁琐使用和扩展功能的掌上电脑,纯粹定位在娱乐的方向上,只是比一般的iPod多了一个Wi-Fi 网络功能和多点触摸这项前

卫技术,除了缺少强大的游戏功能外,其实定位上更接近PSP。由于去掉手机模块,IPod Touch 比IPhone的身形还是苗条了不少,只有8mm厚(是不是让你想到了日版PSP与新版PSP的



差别呢),有8GB和16GB两种容量的版本,价格分别是299美元和399美元。不过这次Apple也没能解决好。Pod Touch的电池问题,播放影片只能连续使用5小时,播放音乐能连续使用22小时,这些参数都与PSP接近。最后提一句,iPhone的FC模拟器已经有了,所以就像米格刚刚说的。(Pod Touch没有强大的游戏功能,但玩玩小游戏还是OK的啦)



最终的想VII十周年画展人气鼎沸

对干不/)卖欢(最终幻想)(以下简称(FF)) 的玩家来说,发售于1997年的《FF WI》可以说 是他们最难忘的作品之一,就当时来说华硕无比 的画面以及成功的人物塑造让这款已经诞生了十 年的 RPG 里程碑式作品值到今天依然人气不减。 在 (FF VII) 诞生的这十年中, 先后诞生了 (史前 危机 FF VII 》(对应手机平台)、《FF VII 再临之 子)、(抵御犬的挽歌 FF VII)、(危机之源 FF VII) 等分支作品、《FF VI》在不知不觉中已经形成了

一个独当一面的庞大体系。

为了庆祝这个伟大的系列诞生十周年,8月 31日~9月2日, SE在东京都举办了一场名为"最 终幻想VI 十周年画展"的小型展会,虽然规模不 算太大,但展会上的好东西可一点都不少。 爱步 会场、你可以清楚地了解到 (FF VII) 一路走来的 点点滴滴。另外,SE 的社长和田洋一、SCE 社长 平井一夫以及艺人绚香都有到场,整个展会的气 **築还是非常热闹的。**







▲ 《FF W》 计划差从 1995 年并始集划的 这嘻嘻 ▲ "KFF W》系列" 中 ▲全球限量 77777 表的 PSP 主机同模版 《CCFF VII》 相 登场的大剑,安吉尔。 信有些 FANS 已经拿到手了



村货也亲自绘制的。

▲系列相关的原高设定、当然这些都是由野

▲重新绘制的萘珐和由菲,如果 《FF VA》真的要重制、应该会采用



▲回转的走廊上挂满了《FF W》相关的人物 尚像画、许多都是经过重新绘制的。造型变 須更加酷。

▶另外一种 易拉罐还将 配了手办一 起卖 每组 不含税 934 日元(折合 人民币约 60 元)。



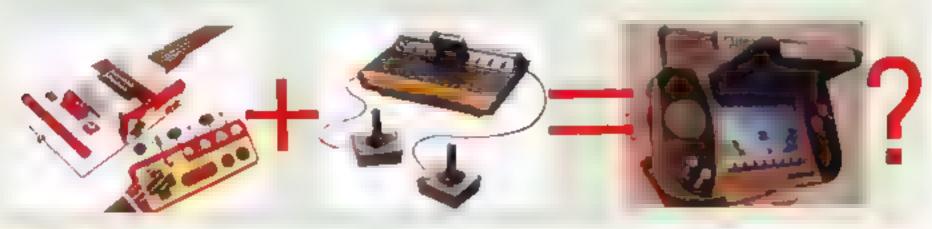
▲印有《FF W》人物 形象的易拉罐,每个 191 日元 (不含税), 折合人民币约十来块

▶人气歌手纲香在现 场为大家演唱了 《CCFF WI》的主题歌 《why》。她对自己能 渲唱《FF》的相关歌 曲 認到非常荣奉,





记得以前也曾经为大家介绍过国外改机 DIY 达人 Benjamin Heckendorn 的作品——掌机版 N64、当然达人的作品可不仅仅只有这一款,最 近他又发布了自己的最新力作——Nestarl! 机 如其名、这款双插卡掌上游戏机是由任天堂红白 机 (Nester) 和 Atarl 2800 两台老机 "合体"而 成的。Benjamin Heckendorn本来打算为这两台 主机分别制作掌机版,但最后手头只剩下一块3。 5 寸液晶屏,所以只好狠下心来。把两台主机的芯片塞到一起,做成一款支持双平台游戏卡的掌机。Benjamin Heckendorn在网络上还公布了自己制作这台合体掌机的详细教程,不过考虑到这两款老家用机的芯片恐怕在国内都很难找到,这里米格就不多说了,给大家看看就好。要是有这个兴趣,还是研究一下怎么把NDSL和PSP整合到一起吧!



买游戏, 选水手服

角川书店预定在今年11月29日发售PS2版 AVG游戏〈幸运星 陵樱学园 樱藤茶〉,具特典包产废贴原署主角家此方身材制作的险格学。从 手服、式样非常豪华。尽管官方对此的说明是 "此方能够穿下的尺寸",但原作中此方的自島被 设定为142厘米,想来现实中很难有高中生能等得上吧。不过从图片来看,似乎稍微再高一点的女生也可以穿?如果真是这样那么FANS应该也可稍微安心一点。



▲很鲜艳的红色。值得一提的是 PS2版的本作采用了TV 版功画的声优阵管。



▲这个模特的身高看上去应该术士 142 厘米 如果配上黑色长 林甚至可以 COS 美奉。



"超特价惶剧"激情上演,你敢不买?

秋叶原店铺为促销"Zeonography R ?型扎击EX"的高机动型扎击一机体套装,在店头放上 以《寒蝉鸣泣之时》中的角色为素材制作的促销影像与海报、竭尽KUSO之能真是叫人在一番哭笑 不得后又觉得不实不行。好,下面我们就来看图说话吧。





▲隋彩的来了,店头中间的大电视上播放的是龙宫礼录。 有度里地用她的情用句式大叫 "你会把扎古帝回家吧?你要 去幕里? 哪里! "《原作FANS对"特/切り"和"カナーカナ" 应该不会陌生。



▲ "超特份? 这种促销方法过时了, 现在咱用 "惨 制的预感" 1 " 因崎诗音的标准能置狂笑 "喇哈哈 哈哈"以及古手製花粉萌专用发透過"影啪一"



▲柴刀芋札奈:"难道你不买吗?不买吗?



只是为了告诉你这点 "如果你不英 肯定会后悔的……"

▲这哥但不知道现在是怎么个想法··· ·



奪:所谓男生中有別風罗莉拉。我们女生中也有別 服正太控!双泽和长衣配领站、完美!



表端 大水好 本鲜的 美国专游一改将飞翔风格 飞战 程务男性适者的多女美国作家! 这次 计成化一起来转 雷由来自昆明的零9M为 减分或例的多少年图!

全种 既以是写生图 图·名言题观览数十名单) 四人! 酸酶、开) 是 1) 超 以 在 上 《建市MM 市场设设 的 随即我就正太 一口可是 1 条件!

章:我始终坚信据写正太优得写萝莉可量, 集强到让 人想得量的描写和眼神。 再配上黑白搭配侧腿,双箭点啊(除红)!

化脱节了仓,双箭鱼及【什么意思?



李: 这个动作来的《EVA》中的凌波女神经典造型唯、相信 玻璃组织一眼就看出来了吧。不过我觉得望用老师笔下的 这个柔弱正太也很适合这个造型嘛。

· 通常 说实话,接接头发和眼睛的颜色,还具是和 & 放交神囊体的。





□ 使用老师笔下的这时正太总是以请侣追型出现。好让人有"背背山"的选择哦。

定了。十个女生人个虚… 注:虚长泛指募要或支持欧的女生。)



李 三萌点绝美图登场! 玻璃组组基出来了吗?

(A) 字轩: 哼,玻璃的太弱了。不能 是磁事、白发、短裤嘛,这都不知道!



专 当当当! 万量节维型的情况正太登场! 狗太君和小恶魔君。像村像村、吧吧。

李MM7 定了。又一个 深度到自我世界中绘度





——漫评《钢铁三国志》

文 TK

恶搞三国无极限,

恶心 死你不偿命!



小日本喜欢研究我们的 国历史已经是众 所周知的事了,而他们乐于折腾我们的《 国演义》也不是啥默闻了。最开始模址光辉 的《二国志》还算厚道。无论是人物性格还是 经典场介孔很认真维参考了岁里中老先生的巨 器。何随着 加 的维移。日本人的平岛组制这 来越活跃。从史的转折矛自于光荣云户作作的 一款记为《真 「玉无戏》的游戏, 在这里大 家可以看到穿着篱脐装的针,对导着英一国身位 于士兵之中, 及乔美人基定化均为领标战主横 打战场 骑当王 就在我们还在为一点将主 為能如此降營漁馬而減收时,最至多行時進 **竟然将我们威猛无比的**。王二国猛引牌发转化 为丰胸特僧的胡美兰中生、把勒定《大台省的 我们,师行头晕眼花。在事情况几人方式。 本来以 为将属因女性化已经是国境争执点的P数子。 谁想到我们议。是是主子开头却沉沉。这种圣经 這一一日 將猛美宝面好怎麼的过步就沒样躺 悄然来到了我们直前, 计5个 近众在各市之与 不禁腐魅 原来"恶稿"的精粹竟然英此博 大精深。

这部办画有一个非常"威风"的名字 《钢铁 玉马》:看看、又物又健的、唐春命 《 国志》里的一堆高社武器。怎么着这就画 也们该是肌肉横飞的远面形立作相望光一个开 头部肝所有"大救控"们如震飞五步。故事更 来竟然是这样的

说完了人物。我们不不看过严重的战争 00. 扫把我工程与在新的料料有过用1个比成 为。"这些高点军制的符、依在一边,谁 总, 1章到主集等于超入了空间等工经常在主气 的《高下幻火成为"而五子"上",用类似了 "纳子连铐里"的气料吹毛了铁车"标品" 1 只,这种能力连(值 飞无双) 巴灰气间 1之是能够发口的"起无双"每点看要自议 不如,而且这个能力在本动则得到了第 6.54 华。京泉玉玺还会选择主人。江東于军、小门 以玩"我是希满"这种学术主则对看主体的。 贸 就会要身成为铠甲战士的游戏。 原来下案 战士就好比小日本动画上常有的"女神的军士 t 这样是一个倍受世人尊敬的称谓……原来 这是一部拄着"二国"羊头卖"悲情战士"狗 铁的动图

但 但是,就是这样,这部动画不是吸引了一干FANS驻足观赏,其中一个原因自然是长相紧美的各色美少年,另一个重要原因则在于这就迅速级豪华的声作阵容,从常青树子发武人、石田彰、 木真一郎 并上利高,还有新晋声作宣野真子 伊滕摩太郎等,破是临死了一帮恋声癖。

最后。如果大家想抱着娱乐的心态看这动 事的话,我们完全可以理解为这是在一个名3。 "钢铁三国"的地方发生的故事,只是刚好写 我们国家的某段历史的某些人名重了而已





伪正太鹃后宫, 坐侧美少女削萝蔔

之前介绍过的《魔法老师、漫吉》)真人版已经播放在即。制作方迟迟没有公布的洋葱头小老师的人选终于现出了庐山真面目 年仅13岁的童星柏辛奈。最让人无语也最重要的是,这位小演员是货真价头的女孩子,看来制作方的确考虑了后宫戏对未成年男孩和广大未婚男性的影响。

之前看到这个要莉的女装赚的还着实担心了一把,但9月1日在东京混合举行的《魔法者师、涅吉》)最终发表会上。柏幸奈以准额头老师的扮相携和位姐姐闪亮登场,应该还是在相当程度上固定了大部分FANS对小老师的形象的猜想。虽然年纪不大,但偶尔还是会露出一副少年老成,饱经沧桑的表情。让人颇为意外这个小要和娴熟的演技。而发表会当日出现于现场的人生的赢象。亦松建也登场发声,"学生们紧张的表情真是越萌啊,我已经拜托监督是必要拍出的感觉"了"听了这番话颠鹿弗隆的人应该不在少数吧。(魔法先生)中观图将于10月5日深夜1点。0分开楣,预定制作26话,对美少女有爱的可以等着看有。

新作為實是宣传广告



テタカコ的歌声、全篇故事弥散着农农的牧乡情结、充满了一种类成的标记气息、让人感色显然而来切。这个近似于MIV的中传广告将从5月开始在长野县内民办广播各层播放。

事制人形式虫兵部队局!

〈 击杀虫: 小惠惠〉是人气的系生师田中久仁彦连载于〈电击大王〉上的漫画作品,故事讲述的是20××年、各种害虫已经适宜了杀虫色的致死效应,导致于害虫大泛滥,严重扰乱了人类的生活。为此一位正义的"粤莉控"站了出来,开发出了一种迷你人形杀虫机器人——小惠。你不但可以用小惠惠来清理你家的害虫,更可以为她更换各种服装遵具,打扮出属于自己的小惠惠。为此小惠县开始在全日本大流行——这部作品虽然目前只有一卷单



行本,但在发售的时候限定版同梱了一张OVA光盘,那也是小惠惠首度以动画的身分登场、当时便掀起了一阵"杀虫狂潮"。随后还推出了PSZ游戏,游戏中玩家可以擦纵小惠惠去清理家中的害虫。

在銀新一期的〈电击黑マ王〉上公布了〈一击杀虫 / 惠惠〉将改编TV动画的消息、动画将于明年1月开播、至于动画的监督是否还是佐藤卓哉、配音是否还是钉宫埋惠、田中埋惠、中原麻农等人就不得而知了。



本政的下载任务都销具有战战性。安德华人通过这些任务并不是什容易的事情。下面的解说特对这些任务的特征进行大致的销运。而信用现实进行政略有所帮助。除此之外,《MHF》在了并 25 再进行 3 次收火规模的更新。含义在这里或特更新内容报告给大家。《注:报明表中简红也字体证明的道具为必须助道具》

了的你们也会的你们

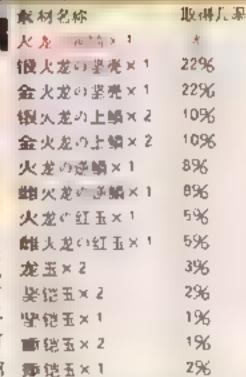
天と地の怒り

讨伐对象:金火龙、银火龙各一只

具体血量:金火龙 3520/ 银火龙 3200

50 分钟 指定地 大斗技场

任务解说: 看名字就让人回想起了《MHP》时代那个经典的村长"毕业"任务。《MHP?》里金银火龙的行动方式和招数与前作一模一样,对此熟悉的玩家不会感到特别困难。战斗前要准备好的是闪光玉,调和素材也可以适当带上一些。如果是单人挑战的话可以选择太刀。超广的攻击范围可以很轻松地打击到金、银火龙的弱点。一翅膀、平时多用闪光玉牵制两头火龙、不过投掷



时机要把握得好。只用一颗闪光压就令金银火龙都陷入气绝状态是最为理想的。多人联机的话推荐队伍中配备一名锤手利用金银火龙气绝锦蕾值为普通火龙2倍的特性集中其头部攻击。不出一会就可以让它晕厥,效果非常好。只要先干掉了其中一只,那么任务接下来就会轻松许多。

金色の雷帝

计伐对象: 金狮子一只

具体血量: 5400

限制时间:50分钟 指定地:大斗技场

任务解说:本任务中金狮子所拥有的实力和集会所8里的相当,而且经常会出现大金冠体型的金狮子,因此讨伐难度也有所上升。单人提战还是老老实实地拿上冰太刀施行断尾战术吧,好在大体格的金狮子并不会对猎人的断尾工作产生太大



1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
素材名称	取得几率
金城子。。電電×1	2007
金輪子の尖爪×1	27%
金鍋子の尻尾×1	15%
黄金の毛×1	110%
金狮子の説牙×1	22%
坚铠玉×2	1%
坚铠玉×1	4%
類铠玉×1	196

你太刀施行断尾战不吃,好在人体语的金额了开不会对强人的制定工作, 生态人 的影响, 如果能发动"耳栓"+"耐震"的技能组合, 断尾的难度就会下降少许, 这里还要叮嘱玩家的是金 狮子的尾巴只有在它处于愤怒状态下才可以切断。多人联机讨伐就要轻松很多, 效率最高的就是使用"落穴连携战术", 以前在《热血最强》栏目里做过相关的视频介绍, 原理就是算好时间两人相互施放落穴, 利用时间差将金狮子频繁困于陷阱之中, 然后再用高攻击输出武器, 例如双刀来将其活活屈死。

株战任务

讨伐对象: 风翔龙一只

具体血量:3360

限制时间:50分 指定地:當山(夜)

任务解说:任务所提供的武器都不太

A PART OF THE PART	推翻詳細書
	툹 材名称
The state of the s	- n + 4
	ホヘットチ
	上铠五×1
A Company of the Comp	上链五×2
	修罗原珠×
装发动有"龙风压无效"技能。用	修 罗原珠>
·阿太平台市协议是可以支统土网	Acres on A. A. o.

推翻詳細密料表	
툹 材名称	取得几率
++4 +×1	516
ペペットチケット×2	5%
上铠茧×1	5%
上链玉×2	196
修 客原珠×1	796
修 罗原珠× 2	2%
钢のたまご×2	30%
山菜组引换券G×1	2596
山菜组引换券G×2	1096

准时机才释放,推荐在风翔龙倒地挣扎的时候进行。由于铳枪消耗武器斩味的速度较快,因此有大量的砥石作为保障必不可少,任务之初砥石只配给了一个,玩家要自行到8区左手侧的 角落里进行收集。任务成功后可以领取到"ハヘットチケット",用它可以制作麻痹双刀"アイル・君ノラノレー君",不过由于其麻痹储蓄值实在太低,因此没有太大的实用价值。

《《一个的意思的意思。

7月25日的更新算是主式运营以来规模嵌大的。尔·虽然更加完毕后所找客重点增加了区区8M)。 这次更新的主要是自在于加入较多的新规式器、追用单人专用任务以及程团机能扩张等几项。下面就让我们来详细浏览一番。

基新武器追加

产加了包括《MHF》を登场该及《MHF》的部分武器在内的总共10种。其中扩充5.6种、大衡4种 长枪10种。太刀3种、特殊2种。统4种。大锤5种 狩猎笛4种、弯1种。





述技能 - 表动数量上升

系列先展作品将移屬的最大发动数型服制为5 个,这次的(MHC)破天無加料。此限制成为10个 因 此我们有幸可以配出"高级目栓・ランナー・砥石 使用高速化+攻击UP (Jr)+广域化 女神高級 能写記載器化"这样 标品的技術组合。

单 人任务追加

第103 (MHc) 「国民下標式を制的 化龙川均子 新 11個一角龙信可心及智智" - 流ハンタ の計"。用 条生产與維領。另外不有水龙相等任务可以获得"參腕 の锁"、具作用是生产大麻性大锤"子カリハンマート"。

事具追加

追加了9种新的家具、壁紙、包括カウンタ 紫の食器セット、赤のテーブル、鉄矿のスタント (場)、皮ありの横骨本打(大)、皮ありの纵骨材(小) 皮なしの纵骨材(大)、武具人形(ランス2)、震数 磯の壁紙。

玩家在主菜单下除了可以确认自己和其他玩家的質證状态外,也可以编辑,并表示错团的签名。错团等级"以上得见的/种符名中可以设置主签名和副签名。签名包括"主白天型""主张模型"、"经验者集合"、"采购天吧"等。



其他

- 1 在游戏主菜单下追加链接 (M-F) 官方网站的功能。 2 角色游玩状态设置增加 "雅团募集中" 和"ボイス チャット OK" 两种。
- 3 游戏平衡性调整。



PSP篇

自 66 辑《掌机王 SP》到现在已经有 3 个月了,我们的米饼教室栏目终于又要绕回 PSP这个主题上啦!相信不少玩家都喜欢用小P来欣赏音乐,而我们本辑要介绍的内容就是如何使用 PSP 固件自带的音乐播放器来播放歌曲。下面就让我们一起来开始今天

软饼干: 米格,怎么今天又没有给我提供 插画的构思啊……

米格: 饼干大哥, 明天要完稿, 今天才开始写, 哪里有时间构思啊!

校饼干: 小子太不放业了吧!

来格·谁说的,这辑东西多嘛 「氢,定提供一个好的插画构思 (到可可是 也是的 要好好联系画师啊)

软饼干: 好,还是快说说我们今天要介绍 的内容吧!

来格。嗯,这次我们的课题终于又回到 PSP上,还是从简单的应用说起,这次我们就 来介绍一下如何使用 PSP 播放音号

软饼干:这 也有声太简单了吧!

来格, 简单? 可别小看这部分的内容戦 你还是慢慢听我讲吧!



神贝音乐是第一步

米格:知道PSP都能播放哪些音吁吗? 软饼干:你当我傻子啊,不就是MP3和 WMA两种格式嘛

米格:外行了吧」PSP能够播放的音乐格式远不止这两种,就算只用PSP系统固件自带的音乐播放功能。也还能播ATRAC3
ATRAC3plus、WAVE以及UMD Music的音乐

文件

较饼干;WAVE 格式我还算知道,可剩下的这些都是什么啊?

来格: ATRAC3是 Sony 独创的一种音乐压缩格式, 许多PSP游戏中的音乐都采用了这种编码格式, ATRAC3plus则是在ATRAC3的基础上加入了数字音乐版权保护, 未授权的拷贝版本在播放时将会受到播放时间的限制, 而JMD Music 嘛, 就和 MUD Video 一样, 是由Sony 发布的一种 UMD 音频光盘, 插入后就会在系统菜单的"音乐"下多出 JMD 一项, 选择后我们就能播放啦!

软饼干: 你讲的这些我还真不知道呢!

米格:那就说些化知道为"想表现PP 欣赏记忆棒中的音乐"。该等等乐文件放在 哪里呢?

软件干:这个俺了解,放在记忆棒的 PSP\MUSIC文件夹能OK了嘛!

米格:一看你就是个不懂得与时俱进的人。自从3 00版固件以后, PSP系统的音乐播放器就已经能够识别记忆棒根目录下的MUSIC文件夹中的音乐, 拷贝到这里就 OK, 干嘛还要多一级目录啊, 拷贝音乐时, 你可以将一张专辑放置在同一个文件夹中, 再将整个文件夹放入MUSIC目录, 但千万不要文件夹套文件夹, PSP系统的音乐播放器是不能识别到更深级别文件目录中的音乐文件的



基本操作男本理

米格, 说明白了音乐拷贝的方法, 下面 就轮到播放时的操作了。首先,在选择音乐文 件而不进入播放状态时,我们可以对文件进 行管理,按下△键就能弹出文件菜单,其中包 括了"播放"。"删除"以及"信息"三个选项 而且这种文件的操作不仅适用于管理音乐文 件 图片 游戏 菜单也都支持这样的操 作来管理记忆楼中的内容

软饼干:这样就可以在不连接电脑的情 详细操作

况下也能删除 或是查看音乐 文件的详细信 息子感!

来格 是 寫 当选择音 乐文件后按〇 1 1 1 1 链确定 分能 子口。 进入音牙播放





据界面了 下面找1] 近来看有高叶榴放战力

方向健← 自动快退、再次点击可 提高快退幅度 共分10 30 120 三个档位)/手动快退(按住)

方向键 • 自动快进(再次点击可提高快退幅度、共分 10 30 120二个档位) 手动快进(按住)



HOME,功能同SELECT

屏幕键。调节屏幕亮度 (点击) 美闭屏幕(长接)

音符鍵:选择EO套效器,共 有HEAVY(重低音)、POPS(流 行乐)、JAZZ(爵士乐)。 UNIQUE(独特效果) OFF(关 闭)五种状态。

□:显示显影器选择界面

START: 點停/继续構放

SEL FCT 不终止音乐播 放而返回XMB系统界面

米格. 用PSP播放音乐时, 我们还可以通 过线标来完成基本操作 这样下时等在外面 就再也不需要将小户掏出口袋。「节音」或是 选择曲目肺

软饼干 是啊,要想用小P与随身听,没 有线控可绝对不行。

米格 下面也来为大家详细介绍 下线 控的操作。

暫停/继续播放。

倒到歌曲头(点 击)/上一首歌 (双击)/快通 (长後)



下一首歌(双击)/ 快进〔长按〕

按键键

米格 这下最基本的播放操作就介绍完 阳。同学们可不要嫌这次的内容简单 对为 下氧我们还将饱译为大家介绍有关PSP靠乐描 放的一些高级操作

软饼干:播放音乐还有高级操作?

未格 比如怎么为音手文件加图标 如何 设定耳机的音量保护 总之 又会有许多 饼干同学不懂的内容出现,大家可别像他一 样。白戰

软饼干 魔话还真多 快点通个别,继续 你的烧录卡使用介绍吧!



有向俗语,则表图状乏更打盹,开学后各地新新迎来了状高气爽的好关气,刚从盛复酷着中解脱出的人们相信很难抵挡这种舒适所带来的周德,秋季也因此变得多梦起来,而对于各位已经开关的举生朋友以及上班的朋友,这个季节也很考验人对睡眠来发时的毅力,坚持住,好好听课,好好工作,好好玩!否则大白天瓜桌子上睡,别人会以为我们玩物丧志的哦。

因为我这比较远。《掌机王 SP》来 得好慢 特别是最近几句 现在我都和 朋友用雪糕来打赌《掌机王 SP》到达 这的时间 想不到我还赢了不少免费 雷糕呢。

证宁 李典

按道理说,李同学的雪糕也应该 有我们的一份吧?

字轩 那为使你别友的心理平衡些. 罚你在下次写信时将雷糕一起寄来。

马修和画师沟通时竟然忽略 上 了李读者的名字!





各位小编GGJJ 我需要忏悔。向全世界喜欢NDS游戏却没有NDS或NDSL的玩家们忏悔。本人不才 自从入手NDSL之后暴殄天物,几乎只用来看 XX 小说、orz 看了"掌"]人"中那些无机玩家的感言 深觉自己太可耻了,我是罪人啊(以下略去 2000 字)……

有京 王泉

现在女生都有喜欢玩《恶魔城》了:不过倒是没见过米格你玩过啊~~~~



字 轩: XX 小说? "XX" 是马修给打上的马赛克吧? 其实也没什么——等下,配图上看小说的怎么是我呀!



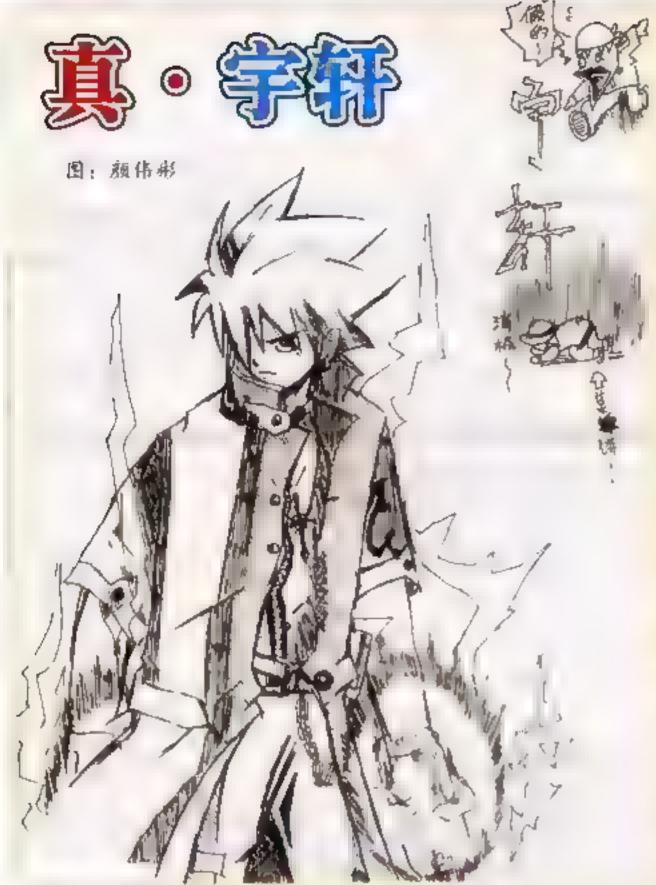
- 1 将恶捣进行到底 每每《掌机王 SP》的恶抗风都让人大吃一惊:
- 2 畅谈掌门人 各位读者的喜怒哀乐都在""]人"一样中表现得淋漓畅快,我也希望来作客一番。
- 3 "自由谈" 里自由谈, 谈游戏, 读观点 谈掌机与生活 读游戏与人生 看别的同志们的世界观 游戏观 人生观 工术 华机王

(1) 马修:谢谢鼓励啦,我们一定会把《掌机王SP》办得更好。另外向来信的这位朋友致歉,在给您回信后,不小心把地址和姓名弄没了,只好通过你提供的QQ 来登上你的QQ 名了

马修 "掌门人" 是你主持的吗? 那我今天就来说两句 我不指望你能登上这封信 但希望你能知道 "掌们人" 有哪些不足。

- 1 首先是页数太少 整整一本书 只给"掌门人"6页
- 2 小编们七嘴八舌的情景怎么少哦。挺有意思的
- 3 马修自己太出风头 大多是自己在回 只给其他编辑少少的露胎机会
- 4.恶搞的地方太多,中国这么大,你们能保证自己的恶搞适合所有的玩家吗?再说,很 多时候玩家都是想向小编倾诉而已 不需要你们来恶搞。

上说 刘小安 马修:这么直接的批评,怎么可能会不刊登呢?感谢刘小安同学的批评。页数上现在来 说比较难改动了,不过我们会想办法在其他栏目上多加强与读者的互动,至于第二点嘛,大 家都比较忙哦,而我主持"掌门人",所以大家忙时只好我撑着啦,第三点呢,和第二点差不 多,因为栏目是我主持,所以回答得自然多一些啦、当然,其他小编们平时也会更多地来参 与的;第四点,其实我个人一向觉得,我们玩家平常在工作学习等各种压力下已经很累了, 所以希望大家在看书时能更多些轻松——当然,你批评得没错,关于读者写信时心情的解读, 我现在做得确实还不够。



字针 画 得 真好。悄悄告诉你,这才是我心目中自己的真正形象!

像还没帅到要让本饼干 给他下跪的地步。

》 米格:哈哈、我的形象风格看起来好眼熟啊。

他即五修:话说颜伟 彬朋友这幅画也被埋没 很久了, 罪过啊, 这次 从制作72 辑开始就把 这幅画放在桌面显眼位 置, 提醒自己一定不要 忘了刊登……

各位小编好 我好长时可要给你们写信了 因为马上。 了 不过这几天我却非常开心 我用自己的钱买了 台 DSL 但是由于我受什么经验 所以在的机的时候 根本没怎么有 就让老板给我演示 遍 不过价钱实在是太便宜 让我和同学以为是椭新机 D元十二日"开头的贴膜 +84+16 金土顿 + 硅胶套 + 铝盒 1050+40+170+80+40+120—1500 不过同学说神游是行货让我放心玩 我也对过序列号是一样的 但网上朋友都说行货统 价是1150,在这里我想问下小编真的有这回事吗?

还有,我特别喜欢来饼教室。在两位小塆的对话中。让我学会了很多事情,知道了掌机的功能和应用。特别是米格。如果没有他在68辑给我介绍NDSL的功能。我也不会在第二天就去买。DSL、谢谢了、米格。

浙江郑凯

一马修:不久前我也刚给朋友买了一台神游 iDSL、价格来看你的神游 iDSL 也不算便宜得离谱,要识别翻新机也不难,看看方向键两个方向之间是否有明显的磨砂被磨掉的痕迹,翻新机的话,这一带和方向键周围差别很明显的。至于水货机,应该没有可能,毕竟1050的水货机也有的是人买,确认不是翻新机的话,那就不用操心 BOSS 为啥少卖 100 啦,好好享受游戏吧。

2- : 米格: 让你夸得我都不好意思了。上辑由于工作任务太重,都没来得及准备米饼教室,有你的鼓励,米格一定拽着软饼干坚持做下去



马修:其实也不过是推荐一个讨好MM的办法而已。当然,大家得看好自己的机器,不要被反"把"去NOSL,事实证明,MM一旦拿走你的NDSL,想再把沉迷于NDSL游戏中的MM约出来,难度是相当大的。

►- *格,难怪马修最近有点魂不守舍,原来是 NDSL被拿走了。

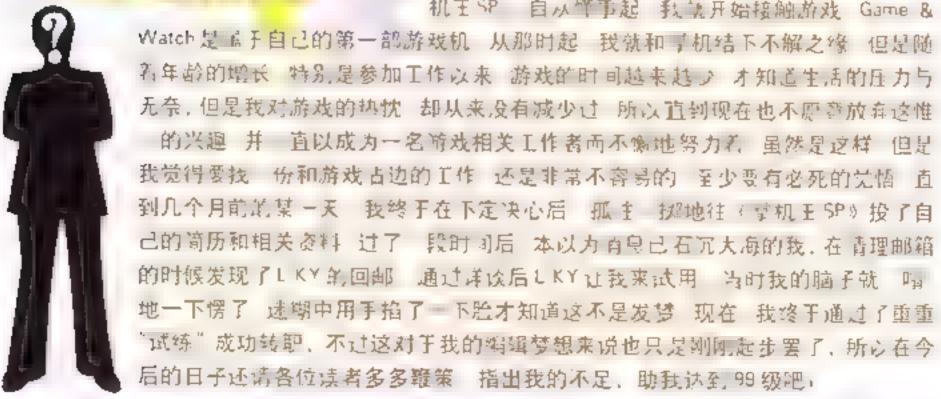
难怪最近马修越来越宅,原来是 MM 约不出来了。

宇轩·难怪公司的NDSL 不见了,原来被马修拿去玩了。

各位《事机王 SP》的编辑 子部们 你们好,这是我第二次给你们可信了 我有个妹妹在邮周工作 我让她奇信她总是说我这运气中不到奖 其实我从不奢求中奖的 能够交流下也不错啊 小弟从小就和游戏结下了不解之缘 已经拥有了曾经梦寐以求的PS2 最近手入幽了些钱 打算购买一台PSP 而我本人比较喜欢休利美游戏 而享机游戏和电视游戏比就是很为使在哪都能玩 本来已经下定决心要买 PSP 可思的素尼居外又出了一个PSP 2000 唉, … 真想在最后时间里摸上把 PSP 请教下各位老编是买用版还是买所谓的新版 PSP。

徐寅超

大家好,新人乌冬参上,从今以后我将作为《掌机王SP 的一分子 和各位前是() [1,努力做好(章机王SP 自从"事起 我就开始接触游戏 Game &



《掌机王SP》招聘启事

招聘职位:编辑工作地点:深圳

(掌机王SP) 招聘编辑一名,符合以下 条件,即可报名应聘。

- 1. 热爱掌机游戏,游戏经验丰富,有专精的游戏系劈、游戏种类和丰富的游戏系明、游戏种类和丰富的游戏知识积积累。
- 2.对PSP、NOS软硬件使用有较深入的 了解,熟悉电脑软硬件操作。
- 3 日语或英语水平达到着幢井准确翻译游戏剧情的程度,能熟练地从日文网站或英文网站获取游戏资料或讯息,关注业界新山。
 - 4 思维敏捷, 文笔优秀。

5. 身体健康,能熟夜奋战,意志坚定, 不达目的不罢休。

应聘书内容包括:

- 1.写有你擅长的游戏、外语语种及水平的简历。
- 2.能力考核的文章:一篇生动传神的游戏推介文章或软硬件介绍文章,一篇专题企划的制作方案:一篇对〈掌机王SP〉优缺点的分析文章。

平信应聘书请寄至: 兰州市邮政局东 资1号信箱 (掌机王)读者服务部: Email 请投往 pgking@263 , net, 并注明"应聘" 字样。

推集机会,成为《学机,ESF》的新小编吧

北京污染太严重了 把老娘的NDSL都弄脏了 7481 看到偶心爱的NDSL上面落下一层灰, 偶真是很郁闷啊。明明偶才高一的说、明明只是会考而已、为什么就不能劝偶卡哇伊的NDSL呢? 555、偶可爱的NDSL------最近好伤霉哦 买了65 辑以后居然忘记寄印花了没准偶就中大将了呢 要不是会考,我才不会把《辈机王SP》放进该死的柜子里、结果还是忘了,不爽

今40



71 辑就有新编羽纹的形象了,那庐山真面目到底会比较像谁呢?是英俊萧酒的马修?野性十足的雷伊?温柔体贴的紫枫?神采飞扬的胧月?还是美丽可爱的琉璃姐姐?哦,还差点忘记了香甜可口的米饼!不过一定不会像"人面兽心"的字轩吧?一看见 MM 就流露出那种 WS 的笑容……

大连 蔡汉其

790 · 相信蔡读者此时已经看见羽纹的小编形象了吧。 不知道有没有出乎你的预料之外呢?虽然同是出自同一画师 之手,但羽纹的形象还是和众小编有少许格格不入呢。

*- *格: * "人面兽心" ······装作不认识字轩吧·······米饼轩二人组就此解散······

字轩:看来我的形象已经深入 人心了啊,这到底是好还是坏呢?

《红色》。原则有《

邮购地址: 兰州市邮政局东岗 1号信箱 《掌机王》读者服务部(收) 邮编: 730020。 请大家写清自己所要购买的期号和数量。地址要详细、字迹要工整、并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到,请及时与杂志社用电话或 Email 联系。电话: 0931-4867606, Email: pgking@263.net。

继续期待大家的意见和建议

先请人家放心。无定证证 中一元元是为在企长。大家的美工无术或 上编门都是是 名称。有什么意见和读改,或者你对是 游戏的看法程序单。就告诉我们即 **平件及Email 地址请参看邮购信息。也可以登陆 levelup 论坛** (http://bbs.levelup.cn/bbs),在PSP 讨论区和 NDS、GBA 讨论区置顶的意见收集帖中提出。

《掌机王SP》征稿启事

(學机主 SP) 是大家的。(学机主 SP) 欢迎大家踊跃投稿。有没有水平。有没有天赋。只有武子才知道。(学机主 SP) 以下栏目面向广大声者证稿、欢迎大家联榜踊跃投稿。特快专递《收略透解、研究中心、火热棉枝、专额企划《口袋剧场》玩转 PSP》 玩转 NDS、硬软综合述。 画鄉剧本《画廊画稿、崇机主自由版、玩家点评、专区地带各个专页《打面》热雷服强、超级玩家。

投稿要求

攻略最好为当月游戏:研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究;口袋剧场为游戏及玩家的相关故事小说:玩转PSP、玩转NDS和硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主;画稿为故事型的画稿。投稿前请用 Email 和小编取得联系,大篇幅的稿件请尽量以 Email 形式发送。

平信及 Email 地址请参看邮购信息,来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。



网络的力量真是强大、不过即使全是有依有据的东西,有时候也会像出头的充 古传闻一样。越传越那乎 很卜的一件事情,经过网络上的一番折腾,几个作坛一 传教、就会变得"热闹"无比。当成 差不是在否定网络本身,关键的、过是在人 栏隔主播 字轩

隐却迎到了一天间宏哪思迎恩** yvixps

http://bbs.levelup.cn/showtopic-508126.aspx

柏拉图有一天问老师苏格拉民 "什么是当 帮原"苏格拉底叫他到麦田走 双,在走下参摘 柳最大最好的麦穗。柏拉图至第一儿"地方人,谁知 过了半天他仍没有问来一敲正,他重大声、地方与 在老师跟前,诉说空手而和图一片" 最难当看回 株不供的,从不为一个,最好的 ,如此会,再 才不一一个一好的一句中可不是一个人学生上 林太桃也一个一点。1、海路上前一点他一个角式

的。又发示明的、体力上点"放不够用了。也不""与不 支责等的,就等一束了。"这时,防修打成主方他 "用就是答题。"

腦調300平實對抗農獄原思 电子竞赛类真康宾

http bbs evelup on showtopic 508466 aspx

模 化 格笔之方





▲干等们全种贯注地投入北等

第7株 Pchen

玩气冷能虚拟大学中不是吧。要玩也应该玩 和个专。针对关军开发的(全能战士)啊

茅8株 gpQ6

序 亥时"(光括)条与"



本辑王打影片《不能说的秘密》想必大家都 很关注 本表议为这部片于只是一个普通的青 春爱情故事 没想到 哎呀,不能剧透啊 还 没有过本片的读者们就容我在这里小小地推荐



術)任教的学校就读。而在父亲的耳测 **西樂下》他熟養音乐并且等艺过人**

THE RESERVE

\$ 7 7 1 . 1 3 Extra 6 7 8 1 1 1 1 1 1

Secret **專演,周杰伦** 主演。周杰伦、黄献生、桂纶集 **美型。變情/副情/悬髮**》 对应机种。PSP: 影片格式,480MP4 **非片大小vg 247MII**





學演』布莱曆 ◆ 華蕉

对应机种。PSP ii

影片格式: 720MP4 =

影片大小。780MB。

典型。科幻/振樂/动作

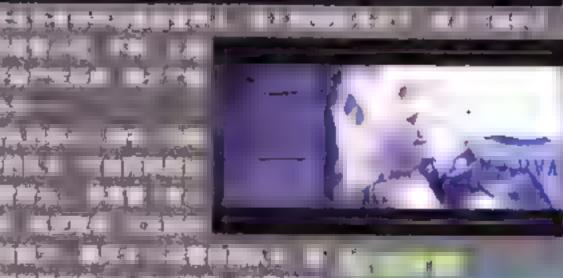
主演:法米克・詹森、哈弗・贝瑞

X-HAEN

医卵巢 医基金种性系统 工艺不安全的

技力和他求引加 医神机工类流作医物溶解联团 电受温率 电错误工会 为变种人证正常更加化学。企业支撑工具、业是各类等效工具加工能够的法证 **製灭機**

斯普克無工工業與工業等。**同会会是人民方在**了第二個大學主義。 美事有意思想 等無正立物法 世際之的數學与方面正的個是基础 设备 入了进退两难的重重危机之中。





关注业界风云变幻、畅谈苦乐游戏人生、热点大家谈、欢迎大家参与讨论、 用你的见解来点评焦点事件,用你的分析去展望市场未来!



很想入手的说,不过我不是很著 悬、那个连接 TV 的线太贵了点吧。

现在有老版本的小P了,新版專明年 到了日本再入,不给周内,48颗视的机会。「呵呵。

要新机的话会考虑入手2000型,不 过现在对 1000 型已经收满足了。

没有特别改进,不会去买它。

满意。之前因为没破解、所以得了张 《RR2》,由血啊) 现在纬于破解了。小P 不用在順觉前充当 MP4 了,真 ING

虽然改良得不太明醒, 但对于没有 PSP 的稅來说, 魁时候入手了)

感觉和日版没什么区别,改良不如「就行,机子完全不在意。 NDSL,所以没必要再买一台。

这个 只要老品还能胜任以后的 工作,就不换了。

对于搜来说Sony真的很不厚重(我 刚要 ? PSP--1000 不久),我哭啊, PSP----

新版 PSP,你入手了吗?

查薄子的新版PSP的港版已经于8月底集先发售。 日质等其他版本也于8月20 日发售 新版PSP 你入手了吗?这提我们就新PSP 入手的这一话歷来刷一涮吧。

1000 对于我的好处就是时间用得稍微长 点。但是那个TV OLIT很吸引我啊,可恶 的 Sany 让他去死吧

晚了一步 破棋了, 淮价了, 希望渺茫

新的没太大改变吧?又不是PSP2。 但如果Sony放弃了PSP-100X的话,我绝 对再也不要 Sony 的任何产品了

等到 2008 年春节再用 旧版加钱换。

感觉不如旧軟好看。

基本上。新出的裁种颜色都看过与 模过了。 宇星上的确轻了不少, 解幕的坏 点好学很多 颜色也好看了,但那些所谓: 的硬件改变,压带就没啥量大的影响啊! 算是第一时间入事,键色的 基本 1 价格方面,与 BP相仿,超厚道。不过当 系统被破解后,又是另一个烧线的主了。 说句笑话,爱薄变较后,就没了当板砖的 幕横了(

> 新?很好很强大、很轻、不过不打算 买、有IBP就做足够的说 能现《CCFF VII》

> 立场要坚定!我是绝对不会放弃我 的旧小P的」(才买了两个月, 1480 入手 的。T T)

不买、等中奖、

我还是再观视一段时间吧。

有了第一时间入手老PSP被JS狂宰 的经历。 这次怎么都得半年后再入手。

入了。他一次在机器发售后不久 入手,非常值得記念。

在变类者P后,新P已经入乎了。 当时就 被他看著了! 好轻啊,真的好 轻。就 冲这点也值啊!希望 Sany 这次 能够大 翻身啊。

想换啊。谢知它突然破解了。价 线那个最新~~~

现在努力找工作。有钱就第一时 间买一台玩一玩、实在太原鬼啦。因 为没使所以好您在《掌机图 SP》上中 一台旧版 PSP 玩玩。

11 11 11 11 1

在广州买只要1380元, 不过听说 新P还会排价,观观中。

NDSL和PSP-2000两手掀,两手 都要硬:

演然PSP--2000 我看过机器了 不 进目前只能听收,而且没有视频线 的。所以要买还想过段日子。但是现 在入事的价格的确便值。我们这只有 1400 元。

还是视经济情况而定吧,有线的 话後想要新版。

本辑热点话题

PlayStation Phone

素料學自由公司和曹丰纳如平的的裁Miles,由于不久前在接受教徒平面的确认了Playmación Phote的简化。表示 正在果德司、Articly total Artist 3两个文字 开起 多多面而起第中的新系列 多机 一种Fort的脑中实现这样 种设备的技术条件与前尚不成熟。First 强其逻维出FinyStation Fix ne 一貫先化物确保 其技术可靠 主要有定像的证 据显示其有利可徵。

本權、大黎就通由統PlayStation Phone 采展开讨论吧。

1 1

参与方式

请登陆 levelup 论坛(http://bbs.levelup.cn/bbs)。在 2007 年 9 月 20 日发布在 PSP 讨论区和 NDS、GBA 讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

多智慧到這

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系,致电时请核对内容并留电 联系电话: 0931-4867606

こと 2:名 PSP 記机 NDSL = 和

曾哲峰 衡阳市 长春市 周户星



MD Max維制。3 名 OS#利。

龚鹤建 上海市 金奇 兴化市 油头市 黄远 深圳市 彭飞

通过市 File 化州市 袁文伟



三等奖(9名 NDS烷汞卡

北京市 韩舒羽 北京市 李洋 无锡市 洪盛虹

沈阳市 那玉斌 安宁市

熊晋辉

嘉兴市 郑永普 上海市 惠州市







三年美元人名

胡成

成都市

苏州市 刘晟俊 济南市 戚友石 北京市 魏萌萌

博自县 庞涛 常州市 王晨

上海市 张草栋

注: 为保护中武者除私 中武者名单仅列出地名及东在市 读者如有不明和题间 **南打电话至 #8所を#867808 城坡 Emali 至 pgk fog@240, pint 宣演』**



水道各位河东湖欧李神《交通空间》 有宣問參加的難左请將自己的基本資料 注描《推机正》注音量長蓋《收》 既无動 在两道台的伙伴一起分享基础的系统。

姓名: 黄依杰 昵称: 依杰

性别,男 年龄,20 拥有鲎机。GBA SP、NDSL

喜欢的游戏,《牧场物语》、《口袋妖怪》、《最终幻

想》、《勇者斗恶龙》、《机战》

地址,广西南宁市中山路 226 号

邮编: 530012 电话: 13507712341

QQ, 527917420

想说的话,世界因为你们而精彩,次世代掌机双雄。 ----NDSL&PSP.

姓名: 翟爾佳 昵称: 奥尼尔

性别,男 年龄,15

拥有掌机、GBA SP、iDS

篡欢的游戏。《SD 高达 G 世纪》

地址、北京市延庆县恒安小区8#501

邮编, 102100

Email: Nayuto401@sine.com

电话, 13241601777 (只发短信)

想说的话:来者不拒,高达 (UC) FANS来者不拒。

姓名: 王冠森 昵称: 黃瓜

性别。男

年龄, 13

拥有象机。GBA SP、小神游 SP

喜欢的游戏《口袋妖怪》、《星之卡比》、《龙珠》、《鋳 劍物语》

地址:大连市中山区解放路27号6-1

邮编。116001

电话, 82300668

想说的话:我已经上初一了,但对游戏的热情是永 姓名。欧阳云海 昵称:阳阳 远不变的。

姓名:陈海松

性别 男

年龄:17

拥有掌机,小神游SP

喜欢的游戏。《火纹》、《恶魔城》等

地址: 玉林市垌口村 148号

邮编: 537000

(20, 251948610 或 88371182

想说的话。身上穿得新、肚里吃 得饱,掌机要最好!

姓名: 陶冶 昵称: sai

性别 男

年龄 16

拥有掌机:GBA

喜欢的游戏。《口袋妖怪》、《牧场物语》、《通灵王》、

(WE)

地址,江西省南昌市西湖路71号

±8編,330003 QQ 471360071

想说的话:天下机友是一家、聊机就快加我吧(请注 阴"机友") · 虽然抽奖不重要,抽到我还是很高兴的 ·

姓名:赵涵 昵称:坚强

性别 男 年龄:22

拥有掌机: GBA SP、iDS、PSP

喜欢的游戏。《马里奥赛·车 DS》

地址。河南省郑州市莲花街河南工业大学2003级会计2班

邮编: 450001 电话: 13676925110

QQ, 455518789

想说的话,支持游戏,感谢游戏带给我18年的快乐。

姓名:朱植 昵称: 灵心

性别: 男

年龄, 21

拥有激机。GBA

喜欢的游戏:《逆转裁判》、《恶魔城》、《口袋妖怪》、《特

鲁尼克大图险》、《黄金太阳》

地址:河南省新乡师专 Q4 届政史系综合文—班

邮编: 453000

Ermail, zhuzhi9@21ch com

想说的话:游戏要大家同乐才好:顺使提一下,偶是

动漫游通吃。

性别:男 年龄:17

拥有掌机。GBA

真欢的游戏:《圣剑传说》,《黄金太阳 失落的时代》

(中文版)、《马里奥赛车》

地址。柳州市天山路52 号一栋一单元6-2

邮编: 545007

想说的话, 总是孤单一个人, 好想要个MM(MM=GBM)。

姓名: 唐伟鹏 昵称: Sky

性别: 男 年龄, 17

拥有掌机, GBA SP

喜欢的游戏《塞尔达》、《马里奥》《牧场物语》《恶魔城》 邮编、528222 电话: 13435482565 地址。广东省阳江市第一中学高一(18)班 邮编: 529500 Email: skyanlove@sina.com

QQ. 4709044

想说的话,天下玩友是一家。

姓名: 刘斯特 昵称: 鼬星儿

性别: 男 年龄: 12

拥有掌机。GB、小神游 SP、NDS

喜欢的游戏。《王国之心》、《马车 DS》、《苍月》、《迷

失蔚蓝》、《龙珠大冒险》、《火影忍者》

地址,江苏省苏州市工业园区沁园小区 3#504

邮编: 215021 电话: 62569266

QQ, 512269187

想说的话: 我既是一个掌机迷又是一个动漫迷. 来加

我 00 吧 i

姓名: 高農彬 昵称: 小麦

性別:男 年龄,14

拥有掌机,GBA

專欢的游戏。《牧场物语》、《口袋妖怪》、《火纹》、《黄 机王 SP》。 金太阳》

地址:福建省厦门市集美区曾营小学六年(5)班 螂編: 361022

想说的话:梦都想《掌机王SP》的小编们能选我一个 掌机红包。

姓名: 赵荣坚 昵称: DD

性别,男 年龄:16

拥有掌机, GBA SP

喜欢的游戏,任何游戏都喜欢

地址。广东省江门市新会区骑虎西4巷9号507

邮编: 529100 00: 412248330

想说的话: 我非常乐于与喜欢掌机的人交朋友, 不喜

欢掌机的也行, 请加我 QQ 或来信吧!

姓名:张英里 昵称:黑猫

性別」男 年齢:17

拥有掌机、GBA SP

喜欢的游戏,《恶魔城》,《洛克人 Zero》《黄金太阳》、 《小人帽》、《机战 J》、《星之卡比》

地址,天津市河西区珠江道漓江里 48 号 305

邮编 300222

想说的话:Came on 如哥美女们,为了自己心中的 游戏和掌机努力奋斗吧!

姓名: 黄骄

性别:男 年龄:24

拥有掌机、GBA SP

喜欢的游戏:除了《机战》外(本人10 低)

地址。佛山市南海狮山南海软件科技园

想说的话:只要脸皮够厚,一切皆有可能。

姓名: 周锋 昵称: 无锋的季节

年龄: 18 性别、男

拥有掌机:别急!慢慢来,将来会有的。

喜欢的游戏《牧场物语》《铸剑物语》《塞尔达》 《超级大战争》

地址。湖南省长沙市长铁第一中学高二K0408 班

邮编: 410001 电话: 0731 - 4713788

OQ, 395757121

想说的话,希望中一部掌机来安抚自己。

姓名:安然 昵称:猴子

性别:男 年龄:14

拥有掌机。GBA、iDS

喜欢的游戏。《应提团》、《任天狗》、《苍月》

地址:广州市農景路 425号 601室

想说的话 只要用PSP砸我,我就是要饭也要买《掌

姓名: 志爽

性別: 男 年龄,18

拥有掌机: GBA SP. GBM、NDS、PSP

粤欢的游戏:《口袋妖怪》、《马里奥》、《生化危机》

地址,北京市丰台区方庄苦城园三区甲18楼

邮编: 100078

想说的话,感谢《掌·机王 SP》把我从一"文盲"变 成了一个追求时尚的少年,希望能够和志趣相同的 人 亞朋友。

姓名: 甄术燃 昵称: 衰人

性别: 男

拥有塞机。GBA

喜欢的游戏 《洛克人 Zero》《机战》《黄金太阳》 《小人報》

地址 广东省开平市新昌中路 49 号第 1 桶 505 房

邮编- 529300

QQ, 513204619

想说的话 偶好想中PSP啊 如果中了我就用它来泡 妞、呵呵。

姓名: 杨德山

性別:男 年龄:19

拥有掌机: GBP、GBC、GBA、GBA SP

喜欢的游戏:《传说》、《机战》、《口袋妖怪》、《瓦里

奥》、《牧场物语》、《黄金太阳》、《火纹》等

地址 安徽省合肥市蜀山区十里路 25 号 6 幢 102 室 邮编: 230031

QQ 99736215 (加时清注明"掌机王")

想说的话: 我要 PSP 啊!



可愛信纸照亮類的心情 于是作出决定 FAQ电台On Air Now!

,周末伦 三年二姓!

← 製造大家好,FAQ电台上线中,我是DJ米格。首 先广播一则消息、米格已经成功提取《危机之源 最终幻想 YH 》全 CG 动画,将在下辑《口袋光环 miniDVD》中奉献给大家。敬请期待! 下面首先来 看一则来自通化市的读者效去净的问题,他说自 己的小P在7月25日下午2:35自动变砖了。并且 他声明自己从未进行任何升降级操作。想知道究 竟为何小P会变砖。在回答你的问题之前,需要先 确定一个概念,小P变砖狭义上是指由于固件内容 损坏导致PSP无法正常开启的现象 所以适件更新 耐意外断电、改写固件信息错误都可能导致其变 砖。但广义上讲,只要PSP无法正常开机,都可以 称为变转,这时导致变砖的原因就有很多了,硬件 损坏,芯片烧毁这些都可以算做变砖的范畴。如果 你没有进行任何固件内容改写操作,包括更新PSP 主题,运行除升降级以外其它修改固件信息的软 件、那么你的小P变砖很有可能是出现了硬件上的 问题,可以先试试用神奇电池引导,如果成功就重 新刷一下固件看着,如果用神奇电池引导也不成 功,那应该就是硬件问题啦。

想了解新版PVP的內部结构吗?想知 選新版PVP減配成功的秘密吗?"口餐老杯 mtm1PVD"新版PVP括机解剖影像。解答你想知道的

来自广东省的读者托尼来信点名问来格一个有关Win主机的问题,鉴于米格对Win的喜爱,这里就特别回答一下。目前Win主机的直读芯片主流的就有两种,但不论哪一种,都是可以玩NGC游戏的,并且不再是小盘,而是支持烧录在大DVD盘上的NGC游戏。另外,托尼还向我们询问GPS是否收费的问题。民用级的GPS是完全免费的,只要你有GPS接收器,就能够免费接收GPS信号,无需开通服务,无需付费,当然使用PSP专用的GPS接

收设备也一样免费啦!

来自银川的读者王子俊反映自己的 IDSL 屏幕 进灰,自己想清理的话应该怎么办。 首先来格先要 跟你说清楚两点,你使用的是 IDSL, 因此一旦自己拆过机器, 就不再能享有神游的行货服务, 也就是说将失去享受质保的权利, 另外, 如果是屏幕出现灰尘。自己清理往往很难搞定, 只会越弄越脏。你的问题, 来格建议去神游指定维修点搞定, 而不要自己盲目动手。你所说的拆 IDSL的三角口螺丝刀, 其实在一些五金店就能买到

手机包能玩《传奇》那样的大型阿游》 不相信提请看本解"手机游戏吧"。于机例 游正在验起新一轮的革命。

小广告过后接着来看安徽读者钱鹏的问题。

*米饼你们好。我想请问一下怎么样才能用EZ4玩《塞尔达传说 幻影沙漏》? 用EZ系列的 Slot 2 烧录卡玩《塞尔达传说 幻影沙漏》。必须得打上相应的补丁才行,具体的步骤是将补丁里的 Romlest 复制到 sysbin 目录下。补丁下载地址可以访问EZ系列烧录卡的官方网站得到。如果这位同学上不了网的话也可以去你购买烧录卡的地方。叫商家帮你预订。

接着来看署名为GERICK的亦者的问题 "小编们早.我有个问题问各位编辑.我在不久前买了E25,真是方便,直接拷直接玩。最近想用E25玩 最新的《口袋妖怪探险队》. 也在官方论坛下了最新的《口袋妖怪探险队》. 也在官方论坛下了最新的存档列表. 但进入游戏时还是白屏. 怎么办呐,还有,我的1G金上顿TF卡格式化后可以确定是高速卡,可玩《恶魔城 迷宫画廊》时还是死机. 我不想玩没有音乐的版本. 小编能出个主意救救水深火热中的小弟吗?"其实E25除了SLOT1端烧录卡共同支持的直接拷贝游戏功能,也针对一些特殊游戏准备了"混合烧录"模式,该模式就是使用传统的PC端烧录软件来拷贝游戏。你说的两个游戏经我个人测试。全部可以通过"混合烧录"的方法来解决。目前混合工具版本为102,官方下

www_exflash_cn/cn/article_asp? 载地址: http: id=51

现在猛猛 电台。 -杂夺人柜院



前扭力赛冠军 科林《走克客 (Colin McRae) 和他五岁走的 儿子不幸于15 日下午丰点死 于一场直升机 表"《科林》录

系列"的所有游戏都将成为纪念品 晚似饼干饱每天 晚上都会玩上两把《科林·走克雷叔力赛》,当他获恩 这个消息时吃惊不巴,好了,我们睡晚来看问题吧 **烧心北京玩家王月松的邮件问题,"最近我下了一** 个PSP版的《世杰拉力 进化》,虽然说是试玩版。 但我感觉不像,因为可以建立存档 可以新建用户 名,还可以选择所有关卡和所有模式,试玩版的话 会有那么多内容?请小编给个明确说法。"嗯 其 实你说的一点没错,该试玩版其实就是世界版 因 为,游戏是完整的, 也就是说玩家可以一直玩下去, 直到通关。正因为是泄露版的缘故,所以游戏没有 经过BUG修正等过程,游戏中存在希贴图错误等 可瀕,但这些可烦都不影响游戏过程,该作正式版 将在9月底首先推出澳版和欧版

🎤 接着来看广州张新虹读者的问题 编、我最近在玩《死人头 弗瑞德》。感觉挺另类 的,就是里面有个拔虫小游戏、我老是拔断,不知 如何是好了?这些虫子除了能卖钱还有什么用? 另外在哪里可以找到自己的斗鸡?" 1 拔蠕虫的 关键就是节奏一定要控制好、□按太快就容易拔 断,太慢就拔不出来了。节奏还是得自己来掌握 眺。2. 虫子可以用来喂鸡和钓鱼。3 在游戏进行 到需要回到农场找自己记忆的那关,在Fred's House 内的传送装置边一个房间内有3个鸡笼。过 去取个名字就能拥有自己的斗鸡了。

a de salada de salada de salada

where it where it where it we 《越航日》 回来了! 喜欢看美剧的读者 肯定也与爱看美稿的小编们一样。关注者 《凝弦》第三季的剧情发展,HOHO)让我们抗目以待 来伸的精彩表演吧! Prison Break Has Been Back in September The 17th 广告抽搐完毕、让我们接着来看 下一个问题

名叫小田的上海玩家来信询问道"《捉猴啦 猴猴大作战》真是非常有趣的一款游戏啊,不过我 怎么努力,猴子都收集不到 100% 啊,这是为什 么? 还有我想知道"甜蜜陷阱山"那一关的隐藏猴 子在哪?"其实想要达成100%收集需要的条件还 是蛮复杂的,首先,你必须完成游戏的二周目;其 次,必须将收集装置中的所有收藏品统统买齐。之 后,还要挑战所有的时间模式,而且必须拿到金 杯: 最后还要利用迷你游戏创造最强的猴子卡片, 只有获得全盘胜利之后才能让所有的隐藏猴子在 游戏中出现。所以想要100%收集还是需要多花一 些功夫的。"甜蜜陷阱山"的隐藏猴子在下图中的 这个位置



按略惯例,最后的问题是留给"猎人众"的。 "亲爱的大编中编小编们,大家辛苦啦!下面有几 个《MHP2》的问题要想请教一下, 1, 武器的"会 心率"是什么意思啊?是不是40%的会心率就加 40%的攻击力啊?2."火龙的优质鳞"是不是怨念 物啊? 打了多只火龙都没有得到过。3."光水品" 怎么得到啊?"这位读者没有署名哦,不过还是让 饼干我来回答好了。1."会心率"就是武器发动必 美一击的几率而已, 如果武器在攻击的时候打出 了一个鲜明的红叉师 表示会心一击发动,此时攻 击力上升为1 25倍。2 "火龙的优质鳞" 只能从上 位(集会所★6-★8任务)火龙那里刺取。至于 稀有磨方面嘛,绝对的"地栅货"。3.一般是从街 怪鸟和紫霜怪鸟身上刺取到,破坏它们头上的水 **品也有一定几率在报酬里得到**

and a second of second of second of

当玩家拿到本辑 《常机王SP》的时候、小 编旄月已经踏上了日本 国主 他所负责报避礼 决东京电玩展会的光荣 使命,在此其他众编们 祝他采访順利,届时为 大家带回更多更精彩的 展会讯息!





■有个朋友最近要 3 的那位

為平主生主长的武汉前 去上海找工作了。其实我 始终认为,能在自己的家 乡市一份稳定的工作是一 件非常幸福的事情,什么 抓 八川 发 作 不 是 很 打 嗎? 不过既然他做出了这一

村的,失之, 燃药为助交的我, 也没有支付他了 那么 现有产

他在不久的下水准在 对有两件力吧

● 1. 1 有感用自身疲劳 前级是好有作办公司缺乏运动的缘故心 (也可能是对为《小》明《以小是有再动为内缘故 1 体活 化一方面不分元 医力引息 5 ,五十五是一方都没有说错呢。



- ◆此子 好不 (有印明点 《片人生》 即止水车时期中 生)。 也都想到工作上去了。
- ◆人主义介西、如果思考 了也改变不了现状,又只会让 自己更大政党和 · 你就在我 无视好了。
 - ◆早就不敢美心实事的本 人羊目歌於夏夷 有一下系統 方介 纤半发现节来早在今年

6月17、朱明任房母平方米均价中已超过了11年。 万 在房价上点《已经成功超越了香茶》

- ◆现实残酷而又无力改变的话,那就不必 去发验铯 埋头努力电评总要行过枯坐云谈
- ◆已经开始削門本想 艾曼强制自己不去 想那些无力的现实时 那鸣光声好像左右开弓 地抽自己嘴巴一样

★不出所料。《Show》打出的第一个结局果然是Bad Ending。无论是音响小说还是Gal 是证 Game都无法打破的宿命——流错。

我就是人称"文字AVG Bad Ending最速探索者" 的那位

★N° 版《偉大战》的变化并是有19家中的 那么大。总算松了口气。

◆自从有了NDS,就再也没有碰过 过GBA:自从有了Wi,就再也没动过了 一问理 自从有了协议"一门" 没有碰进旧版 PSP 了……

- ◆假了游戏编辑后有一种感觉,学生开学 我们开了 《火工》第"Q、个样"放弃生的日子
- ◆艾月司子打交与主义 · 司及翻《中机下》正针太小 > -下"

◆终于要迎来TGS了。他 《似今年关于掌机的内容不是很 多 主要有人还是人世人? 用机们的表现,希望多公布 点神作、有点的头总是好的

1 1 1 1 1 1 1

◆母交中午就是品打了坊 地在里1超多华大中中"名其他 网书上网玩《使命召唤4现代战 争》而母天晚上了是有景友 玩《科林麦克雷紅力赛》发

现自己果然还是最喜欢 车

檢 类所戏 这爱好想心是永远也不会变了

◆小编众人中、晚似只有我是比《广下 VII》。连碰都没碰下。嘿嘿。



★上个月宿舍的电费严 ◆以前每天睡前看一部片 重超支让身为宝长的我确 9子。甚至是两部、现在看一部片 为惊讶,各位宝友们、大一子安分数天时间才能看完,唉, 家要加强节约的意识啊! 好忙啊

策 人过话说回来 由于四期 此 中的了为严重的种数了我

地他乡已经有半年了啊。

代表他能做到最好。但是至少他 ☆为玩而亡! 努力过了、那就足够了。我认为。" 教目前、与好友讨论

能让人不为了全线而去奋斗、这⁵友鄙视至漫。不过、最近心的

4、是因为走在前面的人需要承"降至每日3小时。这样下去。" 打磨多好谁与 中外长 小位于 自在对於祖子,村少。 更多的の様。これ。(およば光) 食**开心事**



▲片架象证着自由的肃望

★狐视市斯的足球赛事 ◆一个大字司者暂住「 意大利身陷欧锦赛预选赛--在我家"渡假"。他每天的 *出局之危、负克汉姆再度 安排是这样:早上八点起床去 文伤者开外场以及女足世界杯 并水 下午打两 个小时上标 揭幕战上德国政1, 狂胜阿 打完后再去好一次水 晚上坐在房 根廷这几件事并让人知象颇 目吹着写明上門手地臣 色

工作的原因 司权已经有一段时间没能坐在电 什么时候我才能如此作明如皮肤啊。不断发很

★《椒椒》第一季即多样描 话况习效不, ◆小工厂的《宁辛猪猪笔贝》在好啊啊 我 来的时候第一手完的音彩 转回司 来到许 想以初我先了孩子一点要把他我们如歌中叫的 那么听话,"呵呵

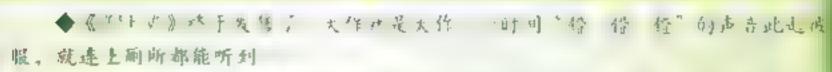
◆下征全有1、預2)未由标及 表更多期 \$P\$

过程比结果更重要。 3人生最幸福死法,随即回 ▲这个世界上有一种感觉、答:"为玩而亡!"随《戏》 种感觉叫做"热情"。 游戏实在太多了、为了玩 化 ▲"跟随"之所以是一种帮 城的睡眠时间已经连续十天

有新母 花母为音光说话的人,正是有的下污。 期事则很久的夺用人外来 a 多种! 开心! 电扩充 , 儿的! 人多两倍的时间才选成目: 人名外十二 & 用的感觉真好!

亞醋鳴

定线有些 四八十年 一 万末成儿 编稿 小日子 去生的多气经单率多了。不知道小五 : 芽适应没有, 听朋友说它现在调皮拌没边了, 礼 節健健康康地名看得约 人交名?



◆一个爱行的"友人好理要来我工作的城市看我。这个表定令我有点描手不及。 生平第一大和网友基面的我都不断未能留下一段所谓的 美好回忆 了 千万不黄 "见光无" 麻好

◆礼快到中秋节了。 母连住下任甲辛"这句话已经是军有体会 但是从来没有 工作后来得办么强烈,这难道就是成长吗? 和果有时间透真想回 次来、只好盼生





栏目主持 米格

服看着十一一长假就要到了 有系络却久日抽不出时用来仔细策是,聚会的事情, 为在近年 有些对不住大家。不过"天下聚长 己经成为了一种成熟的模式、时以及几个 我们是有难 对言名《前聚会执朝的方式来版 详由青川以及聚会中请大车都可以送 11。 11 网络的 天下 下集个" 华来的报道吧!

"厦门站报道

文 全局变量 D& 决绝

首先, 筆者代表 5 1广大玩 家向各位正在 看文的读者大人们发出一号

假如有计划来题门一游。千万证有诗士 自家的学机, 厦门人民热烈欢迎您 、) *** 的 话 Wil、Xbox360、F: 也拿上, 当然忘门节 走丢在我家就更好了……18, 桂丸了, 受本 次聚会的主持人决绝老大的责托、本人执笔 了本泉"天下聚会" 篡门站的报道, 就清及去 现场的各位来一次虚拟体验。 去过现场的大 家故地重游吧!



神秘组织展开聚会活动。

nf"是今年暑期某日的12:45。地点是息 5.1.4 再难边。此时正是一天中最为炎热的时 候,而原本应该冷酒的车站附近,却聚集着。 大挥人,一场"阴谋"正在策划中……且看路 边大树下, 围空的 排入, 每人手持一个占怪 的小盒子埋头捣鼓着,时不时抬头互相交谈两 句。而刚从公车上走下来的人看到这一场景。 不但不感的惊奇,反而都流露出一量重出望外 的表情直奔过去,加入其中。当他们是重后,有 这样一句暗语:"聚会的?"刚从巴士下来的人 用激动的语气答道:"灵错、聚会的" 言简意 够的接头暗号之后,来人便喜滋滋地加入到队 伍中, 掏出了自己的黑盒子也开始埋头苦干起

时间到了中午13:00,这群集结在一起的 众人集体起立, 开始移动, 并且一路高城 "PSP、NDS、都走这边"的奇怪口号、吸引了 沿途的一些路人加入其中,不一会就组建了一 支浩荡的军团,引得过往行人纷纷侧目。沿着



大路走到尸头,又转点几字不知名的。巷、终于,一座"管的建筑士只在大家查前。设错。这就是任息中的"天下聚会"顺门是的第一段场。时间是13-17,军者也随众人至去了聚会场地前台,我们的"天下聚会"由此正式开始。

人口处排满了等待签到的人。这一个月的 直传来然有效素,早就是盖本东西。的报名玩 家数已经过了百人,不过当这一数字真正转化 成人头攒起的场票时,除了"壮玩"以外,简 点找不到其他的用。可了。卷,的认仇。直排 位了门外,就这还不断有人称"实理进来"的行 的 MM I 作人写作忙着 可以 那友本与,也地 们面对的是一群四处来望。恨不能 了上进入 "神秘休闲会所"的"饥溺,人群"而等者也怀 着万分激动的心情在13:20领型了属于自己的 人场卡,踏入了传说中的聚会是鸡

聚会比賽高潮迭起

走进会场才发现,四面都已对被坚满。我 赶快在角落占了个位置, 刚坐下没多久, 两气 主持人就走上了前台。美女主持身着白衣, 顿 时成为全场观众视线的中心, 而男主持, 我现 在居然都想不起来长啥样了(笑)

统计完人数后,预定好的比赛有多不多地展开了。玩家们迫不及待地将手中的入场卡投进报名箱中,不少人脸上一副胸有成竹的表情,似乎胜券在握。所谓"诸位之下,必有达人",再加上诱人的奖品摆在银前,大家自然都拿出了120%的劲儿准备大显身手。NDS的(马里奥赛车)、(俄罗斯方块)、(应援团2),PSP的(DJ Max)、(山脊赛车) 要不是每人限报两个比赛,大概每个人都会想把所有比赛

都体验一把才觉得过瘾吧

已经报名的选手 边临阵磨枪,一边还不忘探测周围对手的实力,抓紧比赛开始的最后几分钟打上场练习赛。除了选手,其他的玩家们自然也是两着·独坐一隅埋头游戏的有之,排队等着考150、装ROM的有之,编着饮料悠闲聊天的有之,如分夺的是一个一或许平时难得碰到两条的更是不少一或许平时难得碰到两条的更是不少一或许平时难得碰到两条的更是不少一或许平时难得碰到两条的更是不少一或许平时难得碰到一个一次,这一回自然要好好过把联机赢了。"双机制霸"的玩家更是将PSP NDSL换着玩,忙得不亦

乐乎,真是美教旁人。而不为隐我一样手中只有一部机器的人、是此机会未了作"交换学习" 铜维说上弯向是赤军和老任,就是为了要让他们党争的。不过, 对家之四当然是《有协要心存齐毕眠。

PSP战区相对 NDS战区就安静了不少,参 办证家大机是在理关至于,《上台八车》、《四 Max》《性物猎人》(美观地节》等。广东政 着《从的设建、养性的产生。一种含下的一种 符 轰炸的棉炸器 准定的产力点、源产的人





龙大战, 无一不体现出了这台次世代掌机的过 人魅力。《山育赛车》决赛甚至出现了观众拥堵 的情况, 里 层外 层的观众将比赛选手圈在 了中间,将PSP赛区的气氛一下子带到了高 潮,弄得前来采访的记者大哥露出。除不可思 设的表情。"就这么个小东西, 居然能吸引这么 多人?"

到了拍照的时候,更是热闹非凡,也许多 台PSP 和三十多台NDSL 一字排开, 大家纷纷 掏出相机、手机,为这些本次聚会真正的主角 们拍照留念。就算是在电玩店。也难得看到这 么大规模的集体亮相呢。

有趣的次世代体验会

几乎所有的人一进门就能注意到、聚会地 点中阿留出的空场。前方是一块空间的大技影。 仪,配上旁边放着的Win和Xbox50,引人"口 水" 无限。果然,比赛中场体制时,投影仪打 开,音乐响起。《Wil Sport》可爱的风格上屏 辖前立刻冒出来黑压压的一片人头。棒球, 网 球,保龄球 ……伴随着每个人

人走进会场,

一定能看到

让他们摸不

着头脑的景

象 两人正对

面前的屏幕.

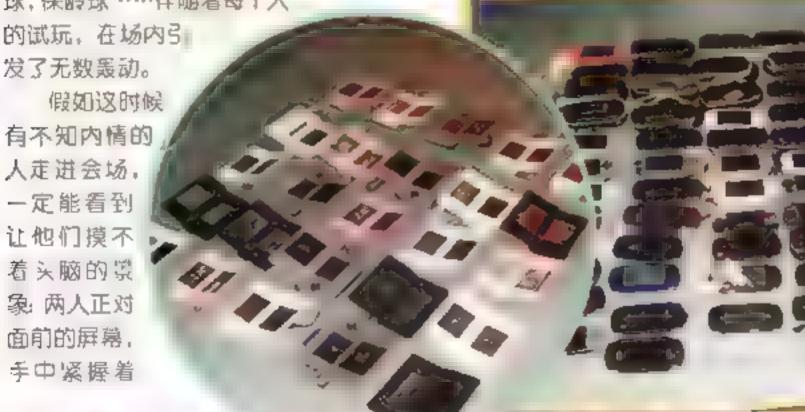
手中紧握着

遥控器样的东西凌空挥舞着, 而旁边的人正在 七階八舌地喊着"快了」慢了! 往左! 前面! 啊啊好厉害!哎哟、又落空了!"拿到手柄的 玩家当然是不能放过,这难得的机会,满脸专注 地沉浸在虚拟世界里; 围观的各位则忍不住大 呼小04、指手画脚, 只差没有抢过手柄亲身演 示一番。每当有人打出更高分的时候,周围总 是一阵阵的掌声, 喝彩声, 引来更多的人加入 式玩队伍。

可惜的是五个小时的时间实在太短、继W 的压倒性登场之后,Xbox360只露了不到一会 的脸,就只能在大家依依不舍的目光中被放了 回去。在这中间,也许已经有不少下定决心排 除万难,准备买一台搬回家的人吧?反正我是 彻底拜倒在次世代主机的魅力下了。

颁奖大会借多肉少

预定好的五小时过得飞快,转眼就要结束 了. 然而在那之前, 压轴好戏登场了——比例 颁奖之后,就是传说中万众瞩目的抽奖活动。 无数双眼睛音刷刷地盯着那充满了爱与希望的 抽奖箱,等待着最终大奖的产生。可惜的是僧 多粥少,捧走最终大吹的肛门, 定到现在还 承受着不少人的怨念 走出会场的时候,不 少人还领领回头。也有不少等犹未尽的玩家、 **阿明晚友前去参加本次聚会的附加项目** 聚 發腐败。 无论互相之间是 熟悉还是陌生,大家 都在微笑着,挥挥手互道一声"下次见",然后 在淡淡的夜色里,走向各自的方面,下一次,又 有多少新玩家会加入聚会的队伍是包我可定抵 目以待呢



有关女性玩家的一些话

本次聚会的男女比例大约是4 1, 真是可惜啊 …… 对男玩家来说, 女玩家是很稀少的存在, 其实对于女玩家来说, 情况也是差不多的。除了聚会以外, 平时生活中能找到的同好原本就不多。虽然不否认玩游戏的女生的确比较少, 但这或许并不是因为 MM 天生不喜欢玩游戏, 而是被无数次替移默化地產输了"游戏是男生才玩的"这种想法, 以至于养成惯性而已。即使性别不同, 甚至喜欢的游戏风格截然不同, 但总有些东西是可以交流的吧。各位男玩

家是否 边期待着女玩家的出现, 边又无意中建造出了自己的圈子呢?有很多次发觉,周围的男玩家讨论游戏的时候只要有女生插话就会冷场, 玩游戏的时候 日发现MM在附近就会冷场, 玩游戏的时候 日发现处玩家的时候用参观熊猫的眼神看人, 还要附加几句惊叹。这样的"特殊待遇"可是不会增加女玩家数量的哦。所以, 与其满怀期待地打听"本次聚会的MM数量", 不如在平时生活中, 就把这层隔阂抹除掉吧。首先树立"MM玩游戏乃天经地义"的信念, 在你周围, 可以发现又一个"此方"也说不定四





当我们刚刚接触这个世界的时候,曾经一直以为这个世界是美丽的,然而当我们经历了种种、看多了种种,就开始对那种美丽怀疑起来,实际上。我们眼中曾经美丽的世界确实隐藏着种种丑陋,而如今以为丑陋的世界和又蕴涵着五数的在清和美丽、美和丑人们是成此共存的,本辑 "有机王自由该"《美丽而义丑陋的世界》 使从户个关键间来翻请美丽与丑陋失弃的大作《美妙世界》

《美妙世界》是近期非常禁门的大作。直转的世界观,美丽的描画具在多美种种。多使得 游戏如同其名字。样让人感觉美妙。本文照用人个关键词来解析这款地人过一是新意和诚意的 供务作品。

这是一个游戏,名为死神游戏。参加者被困在涉谷这个地区里面,每一天都会接到各种各样离奇古怪样的任务指令,只有在限定时间内完成任务(多半是和一种称为躁毒的怪物战斗)才能继续存活下去,否则便会马上消失。只有坚持了七天仍然活着的人才是最后的赢家,但他们到底能够得到什么?原来,参加这个游戏的人全都是在现实世界中已经死去的人,而如果能成为死神游戏的赢家便可以得到再活一次的权力。此外,参加游戏的人还必须付出各自不同的代价,只有胜出的人还必须付出各自不同的代价,只有胜出的

时候才能取回,这代价可谓于奇吉怪无所不有,例如原来的相貌、过去的记忆、甚至是活生生的人。

作为游戏中的直接干涉者,除了观察参加者外,他们做的最多的事情就是想尽方法的阻挠参与者完成任务。死神就好像一个社会组织,(黑社会?)其中也有高低贵贱之分,但其内部并非就和谐团结。例如上级死神南师霍就是一个典型的疯子,只为了战斗而战斗,完全不服从北虹宽的安排,在此之前,他甚至还觊觎组织老大"作曲者"的位置,最终

本些目 支章权代表作者观点,与本刊立场无关。

他的计划是以惨败告终,而铁面美女秘书虚 西充妃看似冷静忠诚,内心却也充满着对权 力的无尽欲望,甚至想帮助南师程当上"作曲 者"而让自己能坐上第二把交椅。或许正因为 这帮太有个性而又充满分歧的人,才会导致 这场游戏以北虹宽的失败拉下帷幕吧。

这是一个看似充满了严重情绪的名词. 但事实是否真的如此呢?美咲四季,一个看 似。十分阳光开朗、头脑又灵活、手指也十分灵 巧的女孩子。可其内心却并非如此,在其十分 注重打扮和美喻不凡的外表下面。 隐藏着一 颗苦苦挣扎于嫉妒中的心灵。当死神说出了 她内心最真实的一面"嫉妒"的时候,这个女 **级子便完全绝望了。活下去了又能怎么样?** 息的回去了又该如何?当四季和音操在声音 中看到了一个长得和四季一模 样的女孩子 的图候, 万声。白了生精的质素 作为多超游 戏的代价, 四季被夺走了原果的相貌, 换成了 自己好朋友艾莉的相貌。为什么包因为她很 自卑, 以为这样便可以成为艾莉。艾莉在她眼 中实在太优秀了,人长得好看,又开朗,人缘 又好, 服装设计还十分有创意: 而自己呢, 什 么都不比不了。斯斯的, 羨賴佩服的背后以自 卑作为催化剂衍生出了嫉妒。然而, 当她听说 艾莉放弃贩装设计的时候很足够动 有一个好朋友,她的裁缝技术太棒了,我的没 计只有她才能还京出来"那一刻。四季才恍 然大悟,原来,自己并不需要成为别人,因为 你就是你





一个死神游戏的七夫里,为了存活下去,为了 找宣自己的记忆。他几乎是在被强迫的状态 下和四季组成了搭档。不过,人就是这么奇怪 的一种生物,在这七天里面,他开始依靠上时 季的头脑, 甚至开始懂得了和人怎样交流以 及那最可贵的信赖关系。于是,在第一个七天 游戏中,为了夺回作为自己再次参加,游戏 引 必须付出代价而消失了的四季、芒楝帽下决 小,无论处何监及成人以场游戏的识Lmax家。 这一次, 和他搭档的人是一名自称约书亚(本 名桐生义郊)的男子。约书亚浑身都透着一脸 神感的气息,而目他是作为生者参加这场游 戏的。究竟他的目的是什么?种种的疑惑使 得音探根本就不相广汉个人。后来更是在过 去的同忆片新中省,到了他手死自己的一幕。 为了胜出。音楽很清楚自己必须借助约书亚 的力量。可却因为这种不信任而使得上情越 发配着主曲的方向发展。到最后,在死神南爪 猩爆发最大力量的时候,约书亚却一手将高 操推了出去。"不要放弃, 放弃了就等于你放 弃了世界。"待音操解过来的时候,约书亚最 后的微笑在自己脑海中重复回放了无数次久 久挥之不去。他很后悔,为什么那时候,自己 不能信赖他?可惜,时光就如同流水一般,永 远都不可能倒流。

被粉和菜姆两人,是音操和四季最早遇到的一对搭档。一个有点大哥风范,行事却总是不经大脑蛮于;一个则是很可爱的小弟弟,不过心思却十分缜密。可就在四人一起行动的那一天,为了教彼特,菜姆被噪音攻击完全消失了。为了存活下去,教回莱姆,彼特居然



背叛同伴当上了死神。可音操不明白. 为什么 被特会如此执着于莱姆,一直到看见那路上 的一束鲜花——那里是他们两兄妹发生车祸 的地方, 没错, 莱姆不足男孩子, 除此之外她 还是彼特的亲生妹妹。那一天, 因为和父母吵 架, 彼特一气之下带着莱姆岛家出走, 怎料, 路上却遇到了车祸,彼特本来想去救莱姆,可 惜晚了一步,人不但没救成,反搭上了自己一 条命。亲情的羁绊让彼特对自己那一天的行 为很是自责,为什么自己要和父母吵架?为 什么要带莱姆出来? 为什么不能抢先一步推 开莱姆? 当两人来到了这个死神游戏中时, 莱姆却忘记了彼特这个哥哥的存在(因为彼 特付出的代价就是莱姆对自己的记忆)。那种 感觉, 实在令彼特太难受了。而现在, 为了教 自己, 莱姆消失了, 所以, 无论如何都要让某 姆活下去,哪怕是要和死神游戏的老大"作曲 者"战斗也在所不惜。不知道各位是否还记 得,在彼特当上死神后,他的身边总跟着一只 看似很可爱的嗓音,其实那就是菜姆的缩影. 也是因为她的存在,才使得彼特和音操能够 在十分险恶的环境底下打倒铁面美女。两人 亲情的羁绊可见一斑,可以这么说,就算没有 了记忆、这种关系也一样固若金汤。

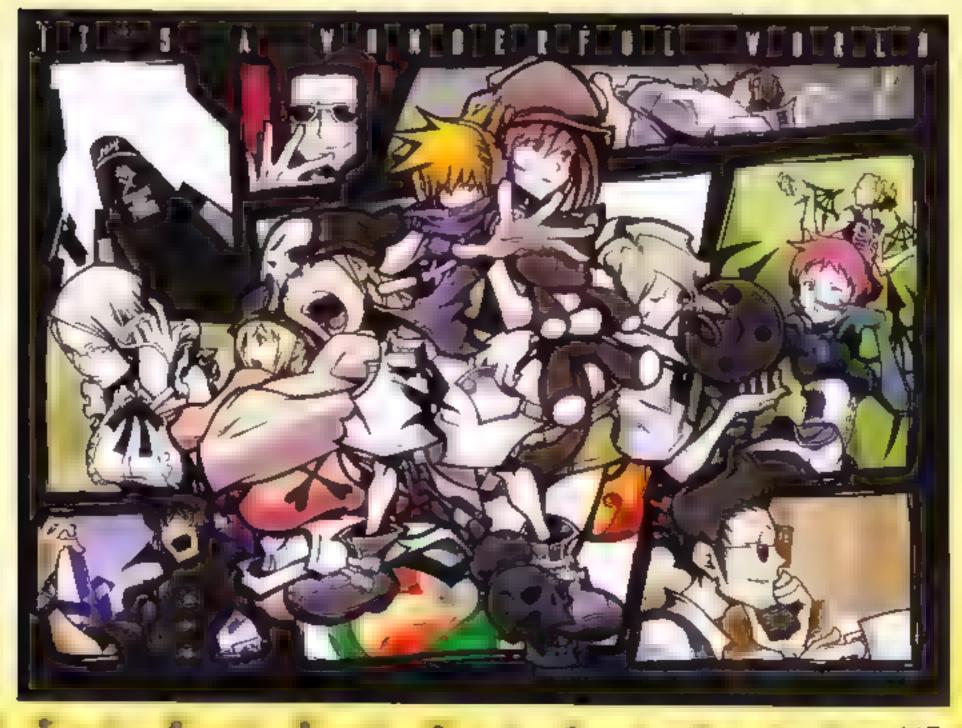
人何以称之为人,又如何分辨出你我 他?这似乎是一个很深奥的问题,毕竟用长 相名字来分辨那是很简单的,可是,如果让一 个人不被套上他人的 影子,让自己永远保持 着自我, 那又需要怎么做呢?答案就是个性, 因为个性的不同,我们得以被区分开来。试想 想, 如果世界上所有人都在同一个时间, 想着 同一个问题、做出同一个判断,然后进行同一 件事情,这种感觉真是太恐怖了,因为我们已 经完全无法分出个你 我他。个性并非贬义词, 但因为有了个性, 人才有了各种各样的烦恼, 才有着各自的悲伤、痛苦、憎恨以及近乎无穷 无尽的欲望。于是,这个世界永远不会和平。 永五充满看无器的争 4. 永凡不会美好. 那就 好像完美旋律中不能出现杂音。因为哪怕一 丁点的杂音也会让这首乐曲不再完美。所以 作为死神游戏的操控者, 北虹宽就是想彻底 抹天也占于3个有人的1个性,完全统一他们的 荒职, 这样世界便不会,再有重调, 不会再看维 苦。对于深爱希涉谷的他而言,这才是美妙世 界的直正形态。

加友是什么? 或许管理之主并不明言。 没有目的,仅仅为了互相帮助,那到底有何意 义可言?但在这三次的死神游戏中,他明白 了, 人是无法孤独地活着的, 要继续生存下 去,就必须依靠朋友,关键时刻,只有朋友可 以给予你最直接的后援。于是,他想去帮助别 人,哪怕对方曾经是自己的敌人,哪怕自己所 做的一切都是徒劳,没有得到回报不说还反 侄失去更多。游戏到了最后阶段,四季和彼特 都无法战斗,只有音操一人,但他却并不迷 榈,因为全靠朋友,自己才能走到今天。而战 母之中, 四季和彼特, 却又一次帮了他一把, 三 人的战斗以及最后和约书亚的合作,使他们 最终打败了北虹宠。然而,一切并没有就此结 束, 因为他万万没有想到, 约书亚才是这个游 戏的真正主谋。他就是传说中的那个"作曲 者"。知道了这些后,当约书亚提出要和音操 用最后的游戏作个了结的时候。音操犹豫了, 的确当初杀死自己的人是约书亚,可现在他 却无法去憎恨这个人, 就连用枪指着他都做 不到, 因为, 音操明 白朋友的含义, 更将约书 亚当成了自己的朋友。

人的 生都是在选择中度过,如何选择。 关系到之后的路向,而且作出选择后你就很 准再回过头去。约节亚,或者应该贴做"作曲 者",他 早就对违合这个地方失望了,所以 他想让这里彻底消失。但北虹宽却不希望这 种事情发生,他想用自己的力量与护这座自 口深爱着的城市。于是,惟有连择接受约书亚 提出的游戏要求。在一个月内, 如果北虹宽能 在游戏中取胜,那么就把七谷交给他处理,但 如果胜利的人是"作曲者",那么地台就要求 近消失。自从音操参加了这个死神游戏后,他 使一直在做无奈的选择。仿佛 切都并非自 己的本篇。成为死神, 亦是继续进行第一次游 戏?又或者是直接消失。经过一次又一次的 选择后,他来到了"作曲者"的穿包。是否愿 总协助北虹龙、末统三步合里所有人的司识。 共同创造一个女孔辞书的最幸福和美妙的世 界。面对北虹重覆土的学件、音频激出的。 选择是"排棄" 因人那并非就是幸福,至今 对于经历了几么多于是广东他有点。那样的 世界根本子存在专辑了一一作《欢人类》。 他选择了"声欢"。宝然人打行会已形态望。私 有永远也满足不了的是求, 口唇 完这样人 类才有存在的价值,人与人之间才会有了爱。

有了对彼此的珍惜。最后的选择是残酷的,面对这个朋友约书证,哪怕知意他就是"作曲者",哪怕心理很明白,打倒了他,一切就都会结束,可音操还是选择放弃游戏。

以前的音操復讨厌这个 成子变的世界, 甚至党得别人说话的声音就像是读音, 他极 舖。过庆和他人交流、所以截上了目机、无视身 边其他人的存在, 只生活在自己的世界里。于 是. 涂鸭和音乐成为了惟一能让他驻足欣赏 的] 物。问被扩死允参加了死神游戏,在和大 家的接触中,他却渐渐引白了,过去的自己只 是一時地逃避玩事。一昧地先滞在自己的世 界中,结果规模发炉、J庆文个世界, 因为自己 并看到的世界太狭军子 打开飞窜,大师走宁 去, 扩大自己的视野、尽情、写看光广世界。 带来的惊悦, 这才是他能喝了的气力了贩头 世界、两台还是草末那个两台、人还是东东那 些人, 生產店賃的周末中仍 1票满了各九各 样而怪動劑的玩艺儿。在世操不会再觉得厌 慧,因为他已经保领着正对!切,能笑着私 5. 发一起游玩, 推笑着点对广个找写了自己 的女孩。那一刻。他才明白。原来自己所在的 这个世界有名么美妙。



游戏的最终目的是图表玩的,而对于魁恶的游戏,每个人都有自己的看法和思邦。这个小板块就是给大家一个简短点评游戏的他方,这里不同于《黄金眼》,在这里依可以按照自己的思路来畅所欲言,这里也不同于"自由谈"中其他评论游戏的文章,只看600—610 字来简评一下游戏即可。该板块面向所有读者 投稿方式参见"季门人"的"征稿启事"。

NDS 陨石大战 迪士尼魔法

画面★★★★★ 音效★★★★☆ 系統★★★★★

■ D sney ■ PLZ ■ 2007 年 2 月 20 日 ■ 1 4 人 ■ 无对应周边

以前和人玩《陨石方块》,总因为方块太小眼睛不够不而,导致福高。塌海全、尽管蛇比、我一人还是非常看好这种卑笔显着玩的方块游戏。毕竟康笔划着玩特别直接。果然,到《陨石万块 班上上端法》让我看到了这种方块游戏玩法的完适。

当先是他NDS 多起来玩的万式让画面。 号大了 介多 一位 那样整个下解只用了一半多点的东 度来装方块实在是太浪费了。 画面大、万块自然很 卷大、点起来就准确多了

以前对前作的方块属性只是听说。并是有人们



他等点,但是本作中不少的关卡让我 概觉到了不同关卡 不同方块的差异。 自些方块梯向喷力 气大,有些点纵向 林林种种的不同。让游戏每一关玩起来都不会有重要的感觉。

几并登设的关卡属于分支路线型、所以本人那 犯旗模从来至一门。两 此将游戏玩扁玩全的计划被 戏解籍差了。我,好为了 100% 关卡收集而不断奋 战者。谁让我喜欢完美收集呢?可怜的是游戏中打 口的关手在房屋模式和崇誉不能自我打。然实力都 得从第一关老老实实地打,然后再去选分支。好处 就是几本人不得不从自由对从事等的中,几人的文 卡,坏奶就是我可能又得在某关卡上 N 久了

最后说点游戏的另一大主她——曲丰尼。此上尼明星众在国内影响虽然已远不及十几年前,但要众面还是颇为大众向的。做我们熟悉的狮子王、小塘难尼、灰姑娘、加勒比海盗、米老鼠等都在游戏中出演。而自由于对应动画原作风格。本作的大名关卡的画面看起来也能格外满和。

中华省士 天和牌舰 Remix

画面大大大大会 音效大大大大 系统大大大大

■ Jaleco ■ TA8 ■ 2007年6月28日■1人■无对应周边

PSP 8

的代人感引者

飞轩

顺 力大、 有些

好 (事手對

暖冲天 有些却

牌。管技必

作为一款学机版麻将游戏,《中华雀士 天和牌娘》依靠其大众化的游戏方式和特殊的过关奖励等, 受到某些特殊群体的特别关爱, 可以说是一款典型的男性向麻将游戏。

关:五湖四海皆知己,人魔终有未了情。虽然 仅仅是麻将游戏,但本作简样登入了RPG式剧情。 游戏中汇集了"天"下本周围籍亦敌亦友且涉足 "人、魔、物"的行业高跨度对手供玩家发泄,而且 打败后加入我方的设定让人海战术得以充分发掘。

和: 东洋古风韵清扬, 品声品画处留香。或许由于本作的故事框架是日本, 所以不仅在画面上走



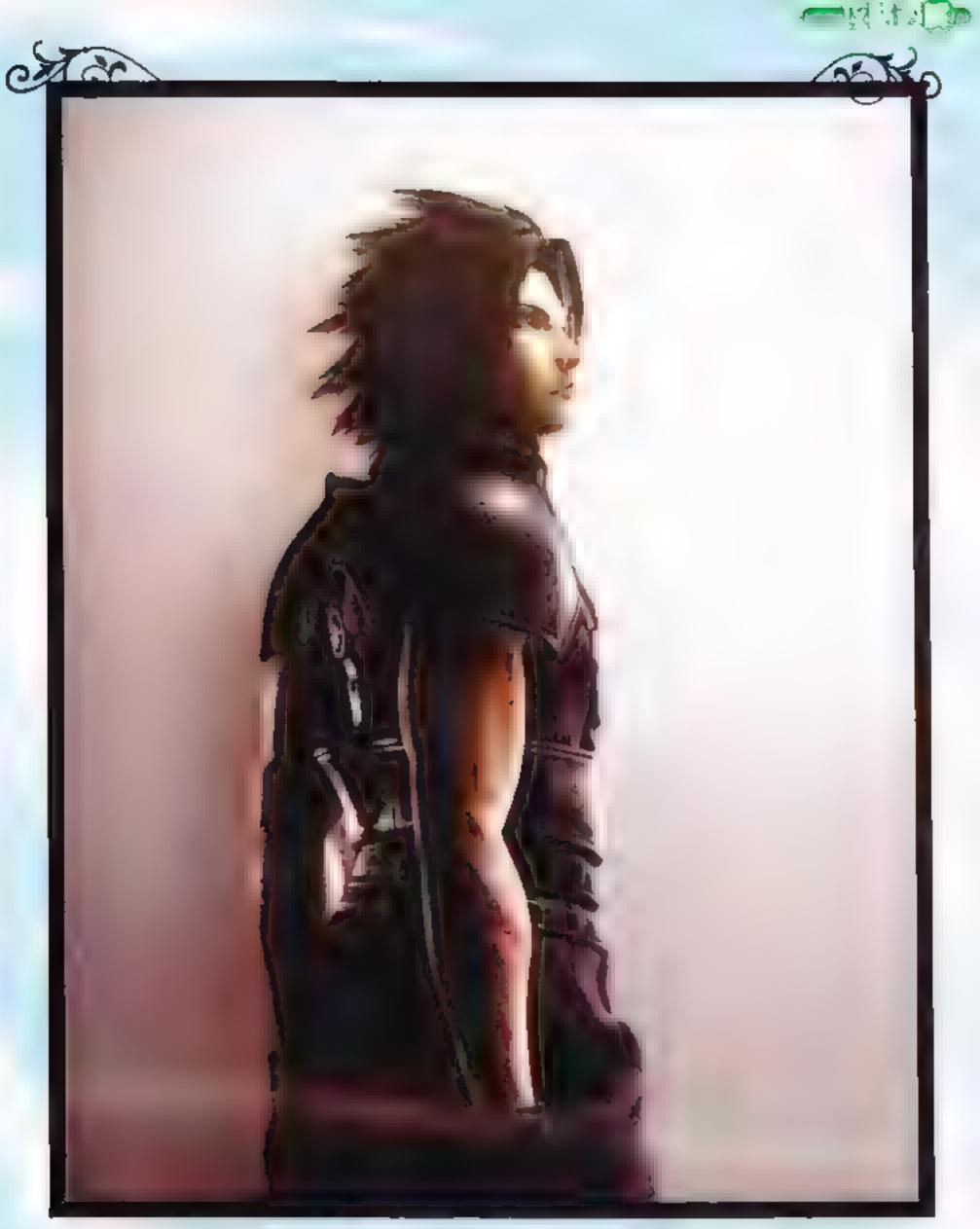
的是清新的和风路线, 在音乐方廊更是体现农 重的东洋之风。由于拥 有众多声优领情加盟, 观赏陶情和插画时笔者 条大逆转, 眼观耳听定八方, 作为麻将游戏, 本作的推进当然是围城竞技。本作在双人麻将的规则之上加入的大量的趣味要素, 如傅取奖励的老虎机、各式各样物响的必杀技和援护技等, 都提高趣味性。值得一提的是天上天下必杀是标准的逆失必杀, 完好地体现了一发逆转的快感。

始:人娘最是好风景,意湛深遮沁人心,如果各位需官有幸坚特到搓麻胜利之后,便会目睹那那恶的堆倒人娘搜身任务——从头到脚地在挂着破布碎头的少女身上一番触模,完全触摸后才出现石头的设定也足以看出制作厂商的邪恶用心。(该孩,我承认只是在寻找石头……)

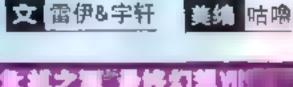
轻轻松松游戏、简简单单悬淫就是本作的特点,虽然同样存在缺乏耐玩度等缺点,但这并不影响本作的魅力,也许单单是这些美少女,就已经足以成为游戏的动力了。

金岩目 主要包代要作者观点 - 写本刊立场元美





10 年前的《最终幻想 VII》 凭借着精英的画 面和成人的剧情博得了一片喝彩,10年过去了。 当时者上去震撼无比的3D画面现在看来已颇显 简陋,但每当我们聆听到《艾莉丝的主题》等《FF VII》中的BGM时,兼绕在心中的即份威动却丝 毫不至于当年。作为《FFVII》的前传性作品,这 数《危机之源 最终幻想VII》一经公布就成为了 玩家们关注的焦点。下面就让我们把时光追溯 到《FF VII》故事的7年前,去成是一位英雄可 歌可遊的传奇故事。





原野高高 | 株外番画 | 十字號/滞析 | 春油 | 接油 | 投外番画 | 接油 | 接油 | 投外番画 | 上設 | 投外銀幣 | 切換指令 | 切換指令 | 切換指令 | 切換指令 | 切換指令 | 切換指令 | |

打开主業单

确定/调查

查者地關

取消

秦单画面二览

掛除记录(在记录点上时)



4. 状态值

防御

独行操作

重点游戏

(快速等动到"战斗"报令

可以查看扎克斯的等级和各项能力。如果处于特殊状态,画面右上会有相应的图标显示。状态值中的各项代表的含义分别如下。

SP; 神罗战士点数, D.M. W转动和魔石的合成需要

1.子泉单(一共包括 8 个项目)

△惟

Off

X

START

SELECT

L+R+START

道典(アイテム)。 査者、使用和意理 道典。

接备。被备度石和体品。度石章多可以 套备专照,接入可以查看度石附带的特 兼能力。选择"最强"。电脑会接照或者。 度法和防御三类自动帮你装备目前最强 的度石。

重石(マテリア)。 宣看和整理真石。 些回复性质的魔石可以在这里重接使 用, 选择"왜 变换"可以将没用的魔石 转化为 SP。

度石含成(マテリア合成)。成为144后 才能使用的指令。可以对度石造行合 成,具体规则见后面的研究部分。

D.M.W。可以查看学会的D.M.W的达成率,没有学会的D.M.W以黑色阴影表示。按公可以查看 Break/所牌的比例。任务《李》》,进入之后可以进行自由任务,有些任务需要达到特定的条件才会出现。

邮件 《点录》》。查看扎克斯收到的邮件。邮件查看过后会自动整理到模定的 文件来。

南店(ショップ)、从南店中购买物品。

用到它。

HP; 体力。降为G的语Geres Over。 前后分别为 当前值和最大值。

MP。发动魔法时需要消耗的点数。 前后分别是 当前值和最大值。

AP」行动点数。防御、面遊和发动技能 时要用到。至2、前后分别是当前值和是

力。物理攻击能力。

体力: 物理 防御能力。

爬力: 决定 魔法攻击的成力和問复魔法 的回复量。

精神、魔法"防御力。

造, 运气起酒, 会心一击的几率就越高。

1.基本信息。

LOCATION 为当首所在地。GIL为当前所 持金钱。TI ME 为累计游戏时间。

4.D.M.W 信息

首面显示的是根据植的状态。后面显示的是 D.M. W 出现人物的头像。头像下方的数字代表出现该条色听牌面面的概率。如果即情上该人物没有出现,则以则影代替。



指令战斗

进入战斗后,各种指令会排列在画面右下方,将光标移动到相应指令上按〇键就可以发动该指令,按L键和R键可以切换指令。除了最基本的"战斗"和"道典",其他指令都要通过装备魔石来搭配。



防御&回避

作为一款A RPG,本作战斗中的防御和 回避动作都可由玩家自己来完成。战斗中按 个键可以防御敌人的攻击、按□键则可以们 避。需要注意的是,这两项行动都要消耗AP 值,如果 AP 值不够的话便无法进行。



即神罗战士点数、是 D.M.W 转动的动力, 在合成魔石时也要消耗它们。在战斗中打倒敌人或者根据 D M W 转动的结果可以获取SP。 些没用的翼石也可以转换为SP。



本作的关键系统、全称为精神意念皮。进入战斗后会在画面左上发现3个转盘、它们会自动消耗SP值进行转动。它们的转动和停止都是完全自动的、玩家无法对其进行操作、SP为0的转盘将无法转动。根据转盘停止时数字的组合会让扎克斯进入各种有利的状态、具体见表中所示。而当左右转盘转出相同的人物头缘时就会进入听牌(リ +)画面。

D M W 上方可以看到一条滚动的槽。这

条槽被称为极限槽,它代表的是D.M.W当前的状态。状态 共分为5个等级,从高到低依次为HEAVENLY、SKY HIGH、HIGH、NOR MAL和LOW。等级越高,出现听牌画面的几率就越大。

数字效果	
● 豪中的女代表	任意數字
77 *	不用能从和标
7 🖈 7	物理伤害无效
★ 77	魔法伤害无效
7**	不消耗人
±7★	不消耗量
**7	進入那附长帝 2
777	推入无数状态
805	遊入会心一会状态
555	物理伤害无效
444	不損耗品
333	魔法伤害无效
222	不清耗量
111	进入无数状态

左右两边的转盘转出相同的人物头像时会进入旷牌画面,如果此时中间那个转盘转出了几左右转盘相同的人物,就会发动该人物的极限技。另外,在下牌画面中有一定几率出现召唤警专用的LDMW,如果基子中和同的召唤警官等就可以发动和飞的召唤警技能。另外,如果基当的定村间的附握,那么代表国重还没有认识该人物或获得该召唤等,此时就只能强制发动"连续新"了。





在成功转出极限技或者召唤兽后,扎克斯的HP、MP和AP值会得到一定程度的回复。如

त्या उत्तर क

果回复值与原本的数值之和超过了最大值,那么就会出现当前值高于最大值的情况,这种情况就被称为Break。值得注意的是,这种状态在战斗结束后也会一直保留,所以在Break状态下去打BOSS的话会显得比较有利。



本作的升级系统同样是与D M W 挂钩的。当听牌画面中 图 7 7 对,扎克斯就可以升一级(只要凑 8 数 全 就行,不一定 8 凑 齐 3 个相同的头像)。另外,爆 石 也是,以 升级的。 在听牌画面中如果转出了两个相信的数字(7 除外),那么装在与之对应的信盖(可以在"装备"子菜单中查看,从上型下的广个信置分别代表 1~6)的嘴石就会升一级。比如说在战斗中转到了两个5,屌么装在装着炸第6格上

的魔石就会升一级。如果转到了3个相同的数字(7除外), 魔石就可以连升两级。但需要注意的是, 如果与数字相应的位置没有装备魔石, 那么就没有魔石可以升级。

各种状态

战斗中有的敌人会状态攻击,中招以后就会陷入各种不利的异常状态,这些状态可以通过"エスナ"魔法或者万能药来回复。另外,根据D M W 数字的结果以及辅助魔石扎克斯也会获得一些有不状态。下面就把这些状态的效果列举给大家。

异常状态	
본((특)	自动和鱼、和鱼时会出现硬鱼
ちんもく (記載)	无法使用废法
ホーズ (祖元)	D.M.W不能
がませるセ(推算)。	一定时间内无法输入指令。快
	這使體可以加快回算
ストップ(停止)	一定时间内无法行动
有利状态	The same of the sa
がまん (基階)	受到攻击时不会出现现宜
パチア (防护薬)	所受物理伤害变为原来的一半
マバリア(麻油酢护草)	所受魔法伤害变为原来的一半
リジニネ (徐仲間知)	一定时间内徐徐图复 增
リレイズ(芽生)	14 为 0 时间以复活一次
タリテイカル(食心)	所有章音必定是会心一告

の 流程攻略 でる



故事一开始,本作的主人公、神写战士 2nd成员扎克斯(ザックス)正在前辈安吉尔 (アンジール)的指导下执行一项任务、负责 夺回被五台(ウ タイ)士兵控制的列车。一 段精彩的动画之后扎克斯喷利完成任务、安 吉尔打来电话表示在魔晃都市米德加尔(ミ ドガル)的八番街出现了敌情、没等电话接完 一群警备兵就冲了过来。进入战斗之后会有 简单的操作介绍,作为第一场战斗可以熟悉 一下基本系统,敌人都为很弱的杂共,按LR键切换到"回转攻击"指令后发动该技能就可以轻松打倒一大片。战斗结束后来到八番街的广场,此时要面对的是体形巨大的"上在 X,虽说性质有些接近于BOSS战,但难度





不高,如果对回避没有信心的话就躲在远处 用魔法把它屈死吧。

胜利之后,一把熟悉的长剑架在了扎克斯的脖子上,剪的主人,是神罗战士1st萨菲罗斯(セフィロス)。面对这样一位闻名世界的英雄,扎克斯设过几个回合就招架不住了,安吉尔眼看情况不妙,用剑帮扎克斯挡住了安命一击,并拿出手机,选择了退出任务。四周的往界慢慢退去,扎克斯和安吉尔瞬间置身于一座训练所中,原来,刚才的任务不过是一场都被演习而已。

扎克斯很纳闷为什么身边的士兵们都不 见る監影、所画療政慧軍(カンセル, 说る之 后才知道霞近在五台发生了大规模的生兵脱 走事件,有一位1st也跟着一起失踪了。安吉 尔走了过来,将一顶实战任务交给了扎克斯, 任务的详细情况要到拉扎德(ラザード)統领 奶听取。1st 中的杰 望西斯 (ジエネシス) 于 一个月前的五台作战行动中行踪不明。组织 决定派遣扎克斯前去五台进行调查并结束双 方之间的战争,如果表现上仓就可以满足他 的梦想提拔他为1st。可以自由活动后坎瑟尔 会告诉扎克斯邮件的用法、按△调出菜单选 择"メール"中的"チュートリアル"可以 查看到游戏的上手教程,如果对系统不熟悉 的话是有必要仔细将它们捣懂的。读完邮件 后与坎瑟尔对话选择"读み终えたぜ"后他会 教扎克斯如何接任务。要接任务首先需要在 任务板上登录个人信息, 跟着坎瑟尔进房间 调查任务板,登录之后就可以去接任务了。在 记录点处调出主菜单, 进入"任务"(ミッシ ョン)一项、可以接下游戏中的第一个任务 "神罗军 基本训练",这个任务是强制进行 的,否则坎瑟尔可不会让你继续发展剧情。完 成这个简单的任务后,在坎瑟尔的指导下凋 查房间中的配给点,可以获得一个装备品"ブ ロンメバングル", 以后也可以常来这里调查 一下,有时会有意外的收获。拿完装备品后坎 慧尔将邮件的用法告诉给了扎克斯, 之后和 安吉尔对话就会前往五台执行任务。

来到五台的坦布林山(タンブリン山)、 解决掉3名五台兵卒后沿着山路前进、安吉尔 会対扎克斯讲起笨苹果(バカリンゴ)的故 事。在日队引爆的配合下,扎克斯从正面突 入了山寨, 在山寨前与多名五台兵卒发生战 4、注意城墙上的工兵要用魔法攻击才能打 到。交入上等に会进行」一个叫做"タンブリン 砦 攻略战· "的小任务, 画面左上方可以看 至两排五角星,只要每走败一次敌人空星就 会变成实星, 在前往中庭前如果没有全部歼 灭敌人会出现选项。为了得到拉扎德的高评 价,还是将敌人全部消灭吧。调查中庭记录气 后面的水神利堆亚桑(リヴァイアサン)像会 与五台的圆角轮队发生战 4. 该事件是和流 程没有关系的,是否触发就看玩家自己了。进 入斗技场之前被小箩莉由菲(ユフィ)拦下。 满足一下她小小的虚荣心后进入斗技场。之 后就是BOSS战了。BOSS是两个大家伙,分 別是金剛坊ウー和金剛坊タイ, 注意提防他 们的合体技,采用逐个击破的方法打败他们 并不闲难。

打倒两个大块头后,安吉尔打来了电话,这里再过5分钟就要爆炸了。在安吉尔的帮助下成功逃脱,拉扎德也对扎克斯的表现予以了肯定(根据评价高低会得到不同的道具)。安吉尔和扎克斯下一步要做的是去和英雄萨菲罗斯汇合,途中遇上了五台士兵,安吉尔留下来对付敌人,而扎克斯则,负责保护拉扎德先行离去。安顿好拉扎德后,扎克斯是保护拉扎德先行离去。安顿好拉扎德后,扎克斯发现倒在地上的敌人并不是五台士兵,与此同时召唤兽伊夫里特(イフリート)出现在扎克斯面前。伊夫里特的物理攻击范围不大,要引起注意的是它的大招"地狱の火炎",如果有幸转出了魔法攻击无效,那么就完全不用惧怕这一招。在远处



न्य जा ।

连发冰魔法可以屈死他。当伊夫里特准备加 害扎克斯的时候,萨菲罗斯帮扎克斯解了围。 萨菲罗斯摘下地上那些士兵的头盔,发现他 们长得和一个月前失踪的ist杰涅西斯一模一 样,那些所谓的五台士兵全部都是杰涅西斯的复制人!在得知了联络不到安吉尔后,萨菲罗斯得出了一个扎克斯怎么也不愿相信的结论 继杰涅西斯后,安吉尔也叛变了。



安吉尔失踪已经一个月了,扎克斯依然不相信萨菲罗斯所说的那席后。 通电话把扎克斯叫到了拉扎德的办公室。拉扎德命令扎克斯前往杰涅西斯的故乡一趟,神罗派去的土兵在那里失去了联系,扎克斯的任务是前去对此事进行调查并确认本望西斯是否在那里,与扎克斯共同执行任务的还有塔克斯的小头目曾(ツォン)。与曾见过面后D.M.W 里滤加他的头像。



接到坎瑟尔的电话后,在门外与他见面可以前往八番街,与街道上的人们对话可以触发一些分支剧情和任务。另外,记录点上也会追加新的自由任务。与神罗大楼1层大厅中的女子对话可以免费一尝一本一一多一",喝下后可以完全回复各块数值,并获得苏生状态,非常实用。调查配给点可以得到雷魔法的魔石。在准备就绪后和曾对话,就可以前往杰涅西斯的故乡巴诺拉(バノーラ)执行任务。

巴诺拉种满了笨苹果树,这里不仅是杰涅西斯的故乡,同时也是安吉尔的牧乡。听曾说,这项任务原本是交给萨菲罗斯来做的,但不知怎么的他似乎并不愿意。没走几步就会遭到暗杀者的袭击,扎克斯等这才发现村子里似乎没有什么人烟。在农场等待扎克斯的是巨型机器人,一下太八十十一,它的机关枪火力虽然猛,但伤害值不算很大,如果躲在其身后使用物理攻击可以连续给它造成巨大伤害,另外使用雷魔法也是不错的方法。战斗之后,两人发现土兵依然是由杰涅西斯复制人

乔装的,曾透露这种技术是从神罗公司窃取的,就连刚才打倒的巨型机器人,使用的也是神罗的技术。

来到村中、曾去调查树下的聚碑、而扎克斯门是前去安吉尔家中进行调查。村中有很多屋子可以进去,如果走错了屋子就会遇到敌人,只有准确地找到安吉尔的家才能够继续发展剧情。留意村中的话会发现看的地面上有发光点,这与后面的小游戏有关,目前还没什么用处。来到安吉尔的家中、扎克斯发现了安吉尔的母亲。虽然是第一次见面,但安吉尔的母亲早就已经通过自己几乎可回来的信件认识了扎克斯。听安吉尔的母亲说,一个月前杰涅西斯回来了,还带了很多洞伙、疯狂地残杀村民,很难想象以前一直被人称为好孩子的心会做出如此举动。安吉尔也曾回来过,但把手中的大剑放下后就不知了去向。

离开安吉尔的家后解决掉几个复制人、曾在电话中表示村边的 I 场内发现有杰涅玛斯的复制人出入。为了避免正面冲突,曾建议扎克斯从山崖上跳入工场内。从村子右边的道路来到建边,跳进工场后一路前进,心途会有复制人不断出来阻挠。在工场内,曾写成这里是制造杰涅西斯复制人的地方,并但自军下来调查工场内的电脑。在工场的2楼竟然见到了杰涅西斯本人,在他准备对扎克斯下上时,失踪的安吉尔也突然出现救下了扎克斯,不是西斯趁机离去。当扎克斯想要去追杰涅西斯的时候,却被安吉尔打住,之后安吉尔又一次地消失了,不过从他的谈吐中似乎可以发现,他的确已经站到了杰涅西斯一边。

从1楼的大厅离开工场,曾表示接到上级



- 1415 J

的命令要炸掉村子。为了在村子夷为平地之前救下安吉尔的母亲,扎克斯要迅速赶往安吉尔的家中。回去的道路上可以玩到砍炸弹的迷你游戏,在炸弹飞过来并变红的瞬间按下〇键就可以砍掉炸弹。炸弹一共有10个,注意最后一个飞过来的时候视点会发生变化。砍完炸弹后要在限定的时间内赶到安吉尔的家中。限定的时间是由例,才砍炸弹的成绩来决定的,成绩越好时间就给得越宽裕,最多为60秒。在这段时间内调查途中发光的地面,之后就可以获得相应的道具,所以如果想要多得道具,就要尽量在砍炸弹的迷你游戏中获得好成绩。

回到安吉尔的家中, 扎克斯发现安吉尔的母亲已经倒在地上失去了知觉, 而安吉尔却在墙边无动于衷。扎克斯认为是安吉尔亲自手刃了自己的母亲, 愤怒地将其打出了屋子。杰涅西斯出现并召唤出巴哈姆特对付扎

克斯。巴哈姆特的必杀技"メガフレア"非常 了得,最好时刻使 HP 保持在 600 以上,否则 凶多吉少。有时它会飞到旁边的平台上,扎克 斯的近身物理攻击无法攻击到它,这时就只 能使用魔法等远程攻击方式了。战斗结束后 杰涅西斯长出了黑色的翅膀,他声称自己是 怪物,已经丧失了梦想和荣耀。当杰涅西斯飞 离扎克斯的视线后,神罗的大规模空袭开始, 巴诺拉村、以及那满园的笨苹果,都在轰炸声 中化为了灰烬。





与五台的战斗宣告结束,双方之间的问题以最小的牺牲得到了和重解人。萨菲罗斯打束即是是持续断入。超打力统的办公室。此时调查记录与八个和的计算是加一个礼给点可以得到"程のベンダント"。在前往司令室之前可以先去一下训练所。此时可以发现宝条博士、与他对话并选择"ソルジャーの实力を见せてやる"后可以进行连续4场战斗。最后面对的敌人实验体、八十八号即ベヒーモス、打法和之前差不多。



坐电梯来到司令室, 拉扎德正式任命扎克斯为1st, 不过扎克斯似乎并不怎么高兴, 其间发生的那些事情让他怎么也兴奋不起来。 在扎克斯被提拔的同时, 一项新的任务也交到了他手上。回到配给点更换衣服, 以后就可 以最多装备6颗魔石了,并且麻石合成也已经可以进行,从研究员处可以得到初级冰魔法 和火魔法的魔石各一颗。

再次坐电梯前往司令室, 拉扎德表示神 罗准备抹杀安吉尔和杰涅西斯的存在。萨菲 罗斯利刚刚成为1St的扎克斯将要执行的就为 这个任务。此时大楼的掌握关생旷起,有人侵 人子冲荐大楼、托韦查令令楚菲荐斯引去保 护社长,而拮克斯贝夫征引人口 坚一样门往 "人口"(エントランス 的号板云发生に「計) 件、此时选择第一点"エントランスへ息ご う"的话可以直接前往大厅人口发生事件. 冼 择第三项 "ちょっと降りてみよう" 的话処会 暂时走出电梯进入救人的分支剧情。进入分 支剧情后出电梯要数下被暴走的机器人袭击 的研究员。与图在墙边的主兵对话会出现4只 机器人, 将它们: 15 倒后可以得到一个 "エーテ ル"。另外在训练所击倒6只机器人并选择"谁 にも言わない"可以得到5000元钱。

来到人口要发生2场连续战斗, 注意第2场战斗很长, 敌人会不断出现, 要注意回复HP。战斗胜利后, 萨菲罗斯赶到并表示这是霍兰德(ホランダー)博士揭的鬼。霍兰德在公司内科学部门主导权之争上落败, 所以一直想找机会向神罗复仇, 就是他窃取了神罗的复制技术。鉴于杰涅西斯复制人的不断出现,可以推测霍兰德和杰涅西斯应该已经联





手了。萨菲罗斯表示有人在八番街见到了杰涅西斯的复制人,两人立即向八番街赶去。

来到八番街后,扎克斯见到了一名正手 拿着巨大手里剑与复制人战斗的少女。 扎克 斯风准备上去救他,却被塔克斯的雷诺(レ ノ) 挡住、雷诺似乎对少女的能力很有信心. 不想让扎克斯插手。话音刚落, 少女已经解决 了复制人。在介绍了自己名叫希斯妮(シス ★)后她便匆匆去其他地方巡逻了。D.M.W. 中追加希斯妮的头像。此时前往LOVELESS 大道可以发现被机器人袭击的市民、救下男 性可以得到イヤリング、救下女性可以得到 アミコレット。在民院旁边见到了杰涅西斯 的高级复制人 "G消除者" (Gイレイサー) 止 在和希斯妮交战,希斯斯特制,只招架不住 了, 扎克斯上前帮了她一把。C 消除者的必杀 技"烈田"威力不俗并且无法躲避。不过他的 宪点是出招比较慢,可以利用他上招的可喻 过去猛地他。为了感谢扎克斯的效命之思、希 斯妮将"调查课支援室"的地址交给了扎克 斯,这样就可以在菜单中的弯度选项中从"尚 **查课支援室"购买物品了。**

萨菲罗斯打来电话让扎克斯前去五番街的魔晃炉,有人在那里目击了安吉尔。萨菲罗斯和扎克斯商量,准备在神罗士兵赶去之前先赶到那里,这样他们就可以演一出故意让计划失败的戏救下安吉尔。

赶到五番街魔晃炉后,与新的怪物A・サハギン发生战斗,小心它的跳跃攻击,被打中会扣很多血。胜利后扎克斯发现怪物竟然长着安吉尔的脸,难道安吉尔也和霍兰德联手

了吗?之后是一段很炫很长的CG,萨菲罗斯 回忆起之前和安吉尔以及杰涅西斯在训练所 一比高下的往事。沿着道路前进, 见到第一个 开关后将它打开放下道路、之后会见到下去 的楼梯,下楼梯后与萨菲罗斯对话。(途中可 以收到来自美女财宝猎人的邮件,之后去记 录点会追加新的任务)。从记录点附近的梯子 下去, 开启开关后放下梯子, 顺着梯子爬下去 就可以开启动力源了。回到萨菲罗斯处,两人 一起来到谜之设施。在设施中可以调查到一 些报告书、能够了解到利用古代种的细胞进 行研究的情报以及 G 系神罗战士劣化的相关 报告。萨菲罗斯回想起以前训练的时候,不定 西斯的手曾被砍伤并被魔晃所侵,但他的! **治医生蛋量德却表示萨菲罗斯无法通过制**面 采为杰涅西斯疗伤。

在实验室的床上可以发现关于G计划的 实院概要,Git划是一种将古代种的细胞埋入 人类胎儿让他们获得古代种能力的实验。这 个实验的倡导者就是 (T) 微。杰是西斯就是 在该计划中诞生的。两人交流时, 霍兰德山 现,并表示自己会想办法阻止杰望西斯和女 吉尔的男化。两人准备上前身下律兰德, 却被 突然出现的 杰涅西斯阳止, 称"微趁机逃走。 一直追給霍兰徳来到隔离板(ブレート)深处, 在存盘点前继续前进会进入BOSC战。这次的 BOSS 战是3台大型机器人,其中有一台会使 用毒攻击,要小心应对,如果中毒的决就用 "万能药"解毒、事先装备好雷魔去的走打起 来会容易一些。战斗胜利之后扎克斯继续上 前追拿了一德,却被安吉尔門住,安吉尔肩膀 上长出了白色的翅膀, 他称自己为怪物, 并准 备向世界复仇。但扎克斯却不认为翅膀代表 怪物, 反而认为这是天使的象征。

"天使的梦想只有一个。"

"告诉我。"扎克斯不解地问。

"想变成人。"安吉尔说着,将扎克斯摔倒 在地,并发出火球将其打下了隔离板。



掉下隔离板的扎克斯坠入了五番街的斯 拉姆(スラム)教会,一个少女的问候将其从 量於中顷醒,天籁般的声音差点让扎克斯误以为自己已经进了天堂见到了天使。少女名叫艾莉丝,相信玩过(FF W)本篇的玩家都将她视为心中永远的痛了吧。制情过后D M W 中追加艾莉丝的头像。

离开教会的时候艾莉丝会送扎克斯一程。





没走多近会遭到两只ヘッジホッグパイ的袭 击,很轻松就可以解决。进入斯拉姆市场(マー ケット) 扎克斯撞上了一个男孩, 男孩离开后 扎克斯才发现自己的钱包不驾而飞了, 金钱 数变为0。艾莉丝表示自己认识那个男孩,如 果不是情况特殊,他应该不会偷窃。在通往隔 离板上方的出口处发生剧情。一个男子表示 要想抓住男孩, 最好找街上的人合作。在街上 与路人对话可以让他们帮忙寻找男孩,不过 遍子居多。出口处的女孩表示自己愿意帮扎 克斯找人,但过了很久都不见她回来,原来她 和男孩是一伙的。大门边角落的男孩要给他 "ポーション" 才肯提供小偷的情报, 不要渡 赞道具了,他也是个骗子。从几家商店的老板 那里打听消息后, 艾莉丝会出现, 与她对话之 后拜托她守在原地。此时扎克斯绕着市场转 上一圈就会发生剧情并抓住小偷。男孩表示 自己的钱包被怪物抢走了没法买药。所以才 就会想到小偷小摸。此时出现的选项无论选 择哪项结果都是一样的(第二项是给钱男孩 买药,不过扎克斯乌无分文,所以只能选择帮 男孩打倒怪物)。

回到五番街的斯拉姆大道, 在公园附近 与3条沙虫发生战斗。注意它们的"丝"攻击 会让扎克斯无法行动任由宰割。HP不足的话 可要小心了。拿回钱包后回去还给男孩并教 训了他一番,原本的金钱就会分文不少地回 来。此时和刚才骗"ボーション"的男孩对话 可以进行精孩子的小游戏。要求猜出经过店 铺的孩子的人数,觉得难的话可以从男孩和 艾莉丝处获取提示。另外,与饰品屋的店员对 话可以得到一些道真, 与魔石屋老板对话并 选择"そりゃ速いよ"可以进行收集履石的小 游戏,需要在限定时间内收集市场地上的魔 石。与道具屋的店员对话顺序选择"じゃあ买 おうかな"和"トライ"能够玩到コロン调和 的迷你游戏,店员最初会告诉你最合适的油 麗, 然后要根据画面和声音来判断油量并在

合适油蜜时按确定键。

经过饰品屋的时候,扎克斯实了一个红色的蝴蝶结送给了艾莉丝。之后两人像情侣一样去公园散步,扎克斯也将自己神罗战士的身分告诉给了艾莉丝。神罗公司打来的电话打断了两人的约会,杰涅西斯侵入了神罗大楼!虽然依依不舍,但迫于公事,扎克斯还是与艾莉丝道别准备回神罗总部。从市场的出口可以回到神罗,离开的时候偷走钱包的男孩会把"盗窃"(此寸心)的魔石送给扎克斯,装备以后就可以在战斗中偷取敌人身上的物品了。

在神罗大楼前的高速公路会与杰達西斯复制 人军团接开连续战斗,注意第4战的敌人会使用沉 默爆法。战斗结束后,安吉尔出现并帮助了扎克斯 一把,利用翅膀的飞行能力将他带到了神罗大楼。 来到大楼内与萨菲罗斯定合,安吉尔表示都兰德不 减定器总走了自己的风头,准备一时集小。方本好 了各户的行争与,扎克斯·罗克。由于分所在的历书为你 保护地。从大楼67岁后的办本至至生成来到,全的 加合词,不料自杂道,对他人的人。当今一一一个但 色、表示这些劣化的敌人不足为惧,依然对外空飞 来的不明生物捷诺瓦(ジェノバ)充满了兴趣。



配合间中可以进行几个小游戏。调查在边的魔鬼力回复装置可以回复 SP,在 5 秒之后按下〇键就算成功,注意 3 秒之后画面上就不会显示时间了,成功之后最多可以回复 100点 SP,不过失败的话会扣 SP。调查配合间人口附近的装置后会进行模拟战,可以用电脑提供的魔石与 3 条沙虫进行战斗,不过只能玩一次,因为之后机器就会被扎克斯弄坏了,而极门的宝条居然还想让他赔偿。调查实验包路口前的装置可以进行实验怪物分支事件。调查后出电梯会遇见怪物,追到它们后会进入战斗,此时要用"偷盗"技能从它们身上偷到"独房 の カギ",一共有 6 把,可以用来打开该层上方6个小单间的门从而获得里面的道具,回收道具的时候注意抓紧时间,限定时间

The state of the s

只有3分钟,不过注意与怪物战斗是不算时间的。调查配合间的实验仓可以进行问答小游戏,根据选择最多可以加1000点SP(セフィロス→科学力→反抗)。

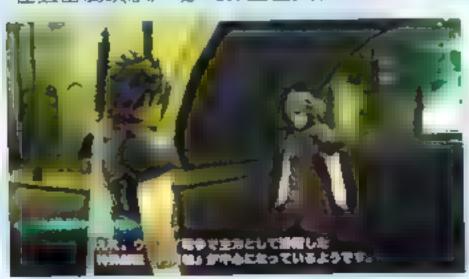
完成上述分支事件后再度和宝条对话, 选择"当たり前"后杰涅西斯会出现并想加害 宝条。宝条表示自己不认为疆兰德这样的二 流科学家能够阻止杰涅西斯的劣化、并对此 冷願热讽了一番。安吉尔赶来准备阻止杰涅 西斯, 杰涅西斯见状炸开了研究室的墙壁, 并召唤出了"巴哈姆特·烈"(バハムート·烈)。 巴哈姆特的攻击虽然强悍, 但很多都很好躲开, 比如"クラスタースフィア"的三个火球之间有明显的间隙可以躲开。利用其发动心杀技的间隙接近并攻击它可以起到较好的效果。胜利后扎克斯发现身边的人都不见了, 他们都去哪了?



最近萨菲罗斯老是把自己关在资料室里 调查以前的事情。足不出户。一升始接到艾莉 丝的电话,可以前往教会去看望她。去之前可以顺便完成一些分支制情,另外配给点也有 ファイラ可以拿。

在训练所与研究员对话可以进行体力测定的小游戏,在下跨的时候按下一铺或可以连续进行下翻活动,随着连续成功欠数的增加,下蹲的速度会越来越快。又个迷你游戏会和4组对手展开比试。每天获胜是都可以取得奖励道具。

写八番街LOVELESS 大道入口附近的2nd 对话,选择第一项可以寻找五台的间谍, 每找到一个后神罗兵就会告诉你下一个间谍的提示。间谍一共有6个,每找到一个自由任务中就会追加相信的任务,全部找到是可以得到一个"力水水土"作为报酬。与疑似间谍的人物对话 3次,他们就会露上马脚。第1个间谍在LOVELESS大道区域的左边,特征是有点口吃,第2个间谍是五番街市场那个来回走动的士兵,第3个间谍在神罗大楼1层,在电梯附近稍等片刻会有一位身穿西装的男子从电梯里走出来,他就是目标。第4个在五番街喷水广场2楼,正在交谈的男女二人



组中的女子就是间谍、第5个间谍是神罗大楼展示厅中的黑人男子。第6个间谍是在六番由的公园里玩耍的男孩。

另外,在进行找间谍的分支事件时可以 顺便在六番街完成萨菲罗斯粉丝俱乐部的分 支事件,正确答案依次为"正宗→スーパーノ ヴィー・左"。

分支剧情完成的差不多了,接下来就要 前往经过一番街的目台前往斯拉姆教会与艾 莉丝见面了。途中安吉尔会出现,并将杰涅西 斯和镍兰德人在莫迪欧海姆(モデオへイム) 的消息告诉了扎克斯。来到教会前遇见了智, 原本来这里看望艾莉丝的扎克斯被拉去执行 任务,乱精过后就可以乘坐自升机事去莫迪 欧海姆子,短时间内没法问到来德加尔。前往



莫忠欽海姆的直升机不幸堅設在上台里、众人只好沿着山路从莫思数美台步行到莫迪欧海姆。沿着山路 直朝进,在美台的西南部会发生剧情,扎克斯与一位出生于尼布尔海姆(ニブルへイム)的普通神罗兵相识,那位普通士兵就是 (FF W) 的主角克劳德 (クラウド)、D.M.W中追加相应的头像。

来到溪谷北部后是一项紧张的潜入任务, 含有一定的迷你游戏要素。其中按、键是赞下,可以用来避掩身体,按〇键是活动身体。 由于处于雪山地带所以气温低下,如果体温下降到26°以下的话扎克斯就会无法行动, 因此发现体温过低的话就要按〇键来活动 下提高体温。潜入任务的出口在地图的右上 方,另外该地图内一共有5个宝箱可以拿, 左、右、正上方各有一个,右上方有两个,如 果有能力不被敌人发现的话就可以将它们回 収。但要注意的是,每被敌人发现一次他们 就会打开一个宝箱,被发现5次后宝箱就一个都拿不到了,不过那时敌人也会撤退。

潜入魔晃试验采掘设施内部,从存盘点 旁的电梯进入后会发生剧情。在设施深处, 扎克斯发现了杰涅西斯和霍兰德博士。不过 此时杰涅西斯拿剑架在了霍兰德的脖子上, 需兰德以阻止劣化为由祈求杰涅西斯不要杀 害自己,但杰泽西斯不以为然,此时的他似 平已经发现了阻止劣化的另一方法——捷诺 瓦细胞。不过霍兰德表示,就连宝条那样的 大科学家都不知道康诺瓦细胞的保管场所。 有扎克斯君背兰德解用的时候看兰德乘机逃 走,扎克斯翰下来对付杰涅西斯,克劳德员 贵去追拿霍兰德。接下来是和杰是西斯的 BOSS 战,他会使用令扎克斯陷入异常状态 此在打的时候一定要注意道具的使用,万能 药是必不可少的。战斗胜利之后,杰涅西斯 念潮叙率诗《LOVELESS》中的桥段跳下了 髙台、生死不明。

从溪谷北部前往莫迪欧海姆,进入南边的废屋。来到谷室后会与新怪物A·グリフォン战斗,胜利后扎克斯发现这种怪物竟也长着与安吉尔相同的脸。在谷场2楼发现了倒在地上的克劳德和曾,曾表示霍兰德就在里面。而安吉尔也在里面等着扎克斯,在废屋1楼的酒场可以得到一个"ボイラーのハンドル",在2楼的ボイラー室使用就可以令蒸汽消失,这样浴室和ボイラー室中的两个道具就都可以取得了,分别是"デスベル"和"雷の腕轮"。

此时的安吉尔却想和他来一场决斗。此时霍 兰德博士告诉扎克斯,安吉尔是他的儿子。安 吉尔的母亲吉莉安是霍兰德的试验品,所谓 的G计划全称其实就是害莉安计划,而吉莉安 的死并不是安告尔造成的,她为了结束自己 的过去选择了自行了断。吉莉安的体内被植 入了捷诺瓦细胞,杰涅西斯在胎儿时期被植 入了吉莉安的因子,是一件失败的试验品。但 安吉尔不同,他是在吉莉安的体内经过细胞 分裂而诞生的, 因此是一个完美的试验品。安 吉尔的细胞又不断分裂, 所以才产生了那些 长着他脸蛋的怪物。听到这里,安吉尔对自己 的身世愈加感到悲痛,他吸收了那些根据他 复制出来的怪物,融合成了一个巨大的怪物 アンジールペナンス、接下来又是一场无法避 免的恶战。

BOSS的体形比较大,而自很多招数都相当具有威胁性,可以说是到目前为止难度最大的一战。"嫉妒する當"是一招雷电攻击,这招其实是可以按□键闪避的,如果对闪避不太在行的话战斗前可以装上防需击的道具,刚才得到的那个"雷の腕轮"正好可以用到。
基本打法还是和之前的一些BOSS战一样,一边躲避攻击一边来到其身后,然后使用会心攻击对其进行打击。

安吉尔倒下了。他手中那把不常使用的 巨鳄由扎克斯继承、而他那句。"战士不能放弃 尊严"的名声也将一直影响着扎克斯,鼓励着 他永不放弃自己的梦想。





在废屋2楼扎克斯终于见到了安吉尔。但

扎克斯成功拘捕了霍兰德并将他交给了神罗,任务告一段落后,扎克斯终于迎来了难得的休假。从 起休假的希斯妮处得知,拉扎德统领已经消失得无影无踪了,一直以来在

幕后为霍兰德提供资金支持的人竟然是他 霍兰德目前正在接受神罗的审讯,希望能从 他口中得出相关的线索。另外希斯妮还告诉 扎克斯,艾莉丝是目前世界上惟一的古代种 后裔,因此一直受到神罗的监视。两人交谈之 间,曾赶来提醒两人小心,杰涅西斯的复制人 紧接着出现在众人面前,此时要与一共8位复 制人展开战斗。杰涅西斯的复制人又出现了,



那是否就意味着杰涅西斯还没有死呢? 短暂的休假就这么结束了,曾表示朱诺(ジュノン)似乎也遭到了复制人的大规模入侵,而那里正是关押霍兰德的地方。

赶到朱高,杰涅西斯的复制人们已经将那里占领。曾和希斯妮表示霍兰德被关在アルジュノン第8层的隔离设施中,他掌握着神罗的机密,希望扎克斯能够前去确保他的安全。在LV.3アルジュノン西侧坐电梯前往LV.6エルジュノン,其间会与杰涅西斯的复制人Gブレイダー发生战斗,战斗胜利之后有神罗的士兵告之霍兰德已经从隔离设施中逃

走了。一直前进,途中会再与Gブレイダー进行两次战斗,在记录点附近按下开关时敌人又会出现。打开开关进入Lv.6中央隧道,与坦克车发生战斗。坦克车的动作非常慢,可以很轻松地绕到它后方进行攻击。来到アルジュノン会进入"ジェノン防卫ライン攻防战"的事件,目的是要防止机器人的入侵,在地图上与它们接触可以进行战斗。机器人一共有30只,将它们全部拦截后可以得到"魔力アップ政"作为奖励。

来到机场使是与本话BOSS #一ドスコ ビオン的战斗,用对付机器人有特效的雷魔 法击倒它吧。胜利后可以得到一个"急所斩 り"。眼看着没有退路的霍兰德纵身从楼顶跳 了下去,长着翅膀的杰涅西斯复制人将他救 起,带着他飞向远方。霍兰德终于还是逃走 了,扎克斯的任务以失败告终。萨菲多斯出现,称米德加尔也出现了杰涅西斯的复制人,而之前霍兰德在莫迪欧海姆使用的研究装置已经被强行夺走。



来到五番街的教会,扎克斯在艾莉丝的身边看到了一只长着翅膀的怪物,仔细一看才发现它是安吉尔的复生体,这么说难道安吉尔也没有死空此时门外闯进了神罗的机器人,安吉尔的复制体为了保护艾莉丝,为她挡住了致命的攻击,而自己却已奄奄一息。

扎克斯和艾莉丝准备履行以前的承诺、做一辆卖花的手推车,然后通过卖花来让魔鬼都市米德加尔开满鲜花。推开教堂的门会与3台神罗机器人发生战斗,听曾说它们是神罗研发的新型自走式兵器,能够感知怪物的存在,是专门用来对付复制人的,米德加尔内的复制人已经被这些兵器消灭得差不多了。

接下来是做花车的剧情。做花车需要收集工具、木材、车轮和参考节4种材料、根据材料质量的高低会做出不同等级的花车,最后艾莉丝给出的评价也不同。如果想要造出高级花车,那材料必须在自由任务中获取。这里先为大家介绍最简单的材料收集方法,虽然艾莉丝的评价不怎么高,但是相对来说最便捷。首先在教会附近捡到"中古品の工具"。

木材在市场、调查的品质附近地上的木材会有一名男子出现证扎克斯福他想槽即的名字、选择"セブンス~ブン"可以得到"ふるびた木材"。与LOVELESS大道车子前的男子对话可以得到车轮"くたびれたタイヤ"。回到斯拉姆教会前、可以捡到参考书"ワゴンの作り方"。材料全部找齐后回去和艾莉维对话就可以做出花车了。

两人沉浸在做出花车的喜悦中,但神罗打来的电话却彻底破坏了他们的志情,备地的魔鬼炉周边出现了大量怪物,而魔鬼炉的劳工们和派去追踪拉扎德的神罗战工们也全部断绝了满意。神罗决定重新派遣战士前去进行调查,萨菲罗斯和扎克斯是这项任务的负责人。据悉在魔晃炉附近出现了奇怪的装置,它们看起来就像是霍兰德在莫迪欧海姆



使用的那些研究装置。

在配给点可以得到"エルメスのくつ", 之后去教会会发生与艾莉丝道别的剧情, 扎 克斯此时还并不知道这已经是与艾莉丝见的 最后一面。与艾莉丝造别后和坎瑟尔对话并 选择"もう心残りはない"就会进入发生剧情 离开米德加尔、在这次任务中,克劳德又被编 入了扎克斯一组。



来到任务目的地尼布尔海姆、萨菲罗斯会 谈起自己母亲名叫捷诺瓦、对于这个名字、扎 克斯似乎并不陌生。来到村中见到了少女蒂珐 (ティファ) 发生剧情、在旅馆前和萨菲罗斯 对话,他会表示今天可以先休息一天、明早出 发前去调章周边的魔鬼炉、之后可以自由行 动,此时不妨去发展一下尼布尔海姆七不思议 的分支事件,不过目前只能做到前面4个。

与村中的男孩对话可以进入七不思议图 情, 每解开一个不思议, 男孩就会告诉你下一 个的线索。第1个不思议是村中的饮用水突然 变成了血红色。调查村子中央的给水路可以 得到一个"フェニックスマテリア"。以后在 战斗中就有机会召唤出不死鸟了。第2个不思 设是旅馆2楼画车的少女会消失。宋到2楼的 房间中发现墙角的画,有的情况画中有少女 有的特况闽中只有椅子, 如果没有发现少女 就多来回几次直到发现为止。发现少女之后 回到1楼可以看到一个男子准备上2楼,跟在 他后面(注意不能被他发现)进入房间就可以 解开挂画之谜,顺便得到2000元作为报酬。第 3个不思议是七色的水本,沿着尼布尔的山道 前进、在山道右边的角落会遇到ボム。与它们 的战斗中它们的身体会膨胀,如果膨胀到了 极限它们就会爆炸。在它们膨胀时攻击它们 就会让它们暂时变小。在ボム全部没有爆炸 的情况下击败它们可以得到"金のカケラ"。 回去村子和男孩对话可以解开谜题并得到 "セーフティビット"。第4个不思议是神罗屋





敷的保险箱,据说晚上那里会传出恐怖的笑声,但由于没有密码,因此没人知道保险箱中的是什么。来到神琴屋敷?楼左上的房间可以发现保险箱,在旁边地上的纸上可以看到密码的提示。密码一共有4位,都是随机生成的,但密码获得的方法是固定的,都要从钥匙孔中观察到相应的目标数。第1位是2楼右上房间内书架上(注意是架子的上方,不是书架里面)和地板上的书总和,第2位是1楼右边房间里幽灵的数目,第3位是2楼左边房间里苹果都头的数目,第4位是1楼左边房间里对苹果都头的数目,第4位是1楼左边房间里添了的数目,正确输入密码后打开保险,稍仅现里面竟是一只仙人掌,顺便可以得到,总所斩9"魔石。第5个不思议在神罗屋敷的地下,不过目前无法进入。

完成了前4个不思议。。回旅馆2楼与萨菲 罗斯对话, 听萨菲罗斯说, 这个村子的风景给 他一种似曾相识的感觉 第二天前去胡杏麻 晃炉, 带路的人居然是蒂珐, 摄影师还给三人 拍了照片留意。来至魔冕炉内,萨菲罗斯制作 后发现某台机器时间已经损坏并出现了异常 操作,而扎克斯也在一堵关闭着的大门上发 现了捷诺瓦的名字。萨菲罗斯说,一般的神罗 战士都是通过木冶魔鬼能源才拥有强大的力 量的,而现在扎克斯限前的实验装置中的那 些怪物,是通过浸泡超高浓度的魔鬼而产生 的。创造这些怪物的,正是神罗公司的宝筝。4 1、出现在魔晃炉周边扰乱村民的就是这群 异形生物。说到这里, 碎菲罗斯似乎回忆起了 什么、难道自己也是通过这种非人道的研究 而产生的,自己真的是人类吗?

"很可惜, 你是怪物。" 杰涅西斯的突然出现打断了萨菲罗斯的思绪, "你是由捷诺瓦计

划诞生的最高怪物。"捷语瓦计划是一种利用捷诺瓦的细胞进行的实验,而之后杰涅西斯的话又让萨菲罗斯彻底坠入了深渊——所谓的捷诺瓦,是2000年前在地层中发现的怪物。捷诺瓦计划是在G计划失败的基础上进行的,而在计划中创造出来的萨菲罗斯不同于会劣化的杰涅西斯和安吉尔,是一个真正完美的怪物。萨菲罗斯的身体无法向外部拷贝,不会扩散身体情报,因此也不会引起劣化。杰涅西斯想要夺取萨菲罗斯的细胞,来阻止自己的劣化,但萨菲罗斯没有让他得逞,杰涅西斯只好暂时离去。

离开魔鬼炉的时候在外面感到了杰涅西斯 复制人的袭击,有个神罗士兵为了保护蒂瑟受 了重伤。回到尼布尔海姆后发现萨菲罗斯不见 了,蒂珐建议询问一下附近的村民。回到旅馆, 扎克斯发现救下蒂珐的士兵是克劳德。出生于 尼布尔匈姆的克劳德和莱珐从小就认识,不过 他似乎不太想在苇珐面前暴露自己的身分,因 此救她的时候始终没有把头盔摘下来。

第二天早上醒来后,希法打来了电话,说在神罗屋敷见到了碎罪罗斯。出门后会接到艾莉丝的电话,扎克斯承诺自己很快就会完成任务回去见她。之后与村子广场上的生兵对话,他就会带扎克斯人神专复数,从屋敷?楼右边的房间可以来到地下,地下有种叫做サハギン的敌人,打败它们之后会得到"カンオケのカギ"。这是用来打开地下洞窟两边房间中的棺材的、4个棺材全部打开后就可以完成七不思议中的第5个。完成之后一定要记得返回尼布尔海姆村中,里移对话获得第6个不思议将永远无法完成。

来到地下设施,萨菲罗斯把自己关在设施中研究着自己的身世,并确定本是西斯所说的并非流言。任务的第7天,萨菲罗斯放火烧掉了村子,并表示自己要去迎接母亲。如果



前面的5个不思议剧、情都完成了的话、此时会在村中发现之前的那个男孩、与他对话后选择第一项可以去屋子中找他的母亲、在限定时间内找到他的母亲就算成功、可以得到一个"カアップ改贰"作为报酬。第7个不思议要到第9话才能触发。

来到魔界炉,发现之前印有捷诺瓦名字 的大门已经被破坏、楚菲罗斯站在一个奇怪 的生物前, 01, 着她母亲, 并准备和她一起航往 约束之地并夺回这个星球。接下来足连续两 场和萨菲罗斯的BOSS战。萨菲罗斯的攻击范 围非常广, 并拥有"八刀一闪"这种连续攻击 并无法直避的攻击手段。他最恐怖的一招就 是大家已经非常熟悉的"无心天使"。中招后 扎克斯的HP 会强制变成1. 因此一定要迅速 回复。他身边护体的魔石可以不用管,直接攻 击萨菲罗斯本人就可以了。第二场战斗中要 注意别被萨菲罗斯。定到顶端、香贝会掉下去 导致 Game Over。虽然战斗胜利了,但扎克 斯还是被萨菲罗斯摔倒在地, 克劳德拿起扎 克斯的巨剑刺向萨菲罗斯。并破坏了捷诺瓦 所在的容器。眼看着母亲的身体避免破坏,醉 菲罗斯将手中的长剑正宗刺入了克劳德的体 内, 克劳德忍着剧痛将矿菲专斯举起并将他 甩入了深渊。

当扎克斯再度睁开眼睛的时候,已经是在宝条博士的研究室中了。宝条似乎对他和克劳德充满了兴趣,想把他们当作自己新的实验对象。



在昏迷中,扎克斯似乎听到了一个熟悉的声音,声音的主人帮他打碎了容器的玻璃,扎克斯从一直关闭着自己的容器中挣脱了出来。听到玻璃打碎的声音后,研究员赶了进来,将其打倒后调查他可以得到"たんすのカ

※"。从另外一个容器中救下同样被当作实验对象的克劳德、从实验室的文件来看,两人的实验似乎都失败了。扎克斯对捷诺瓦细胞的耐性很强,实验没有达到预期效果,而克劳德则因为对捷诺瓦细胞的耐性太弱而出现了中毒症状、身体受到了严重的伤害。此时的克劳德无法行动,扎克斯只能保护着他逃离实验室。

从地下洞窟来到神罗屋敷 2 楼安顿好克



劳徳,如果之前取得了"たんすのカギ"的话,可以在2楼左下方房间的柜子里得到"神罗战士的军服"(ソルジャーの服)。

如果之前的6个不思议都完成的话, 逃离神罗屋敷间村的途中会收到 封关于最后的不思议的邮件, 然后去尼布尔海姆村外就可以捡到一个赚石"ウォール", 至此七不思议事件全部完成。

回到尼布尔海姆,扎克斯发现原本被火烧毁的村子已经神奇地被重新修建好了。写此同时,宝茶手下的神罗士兵也发现了他们,拄着简将他们抓回去。此时要并意保护克劳德不要被士兵带走,否则只能重新来过。重新回到神罗屋敷,扎克斯将刚才取得的神罗军战给克劳德换上。他回想起了之前和艾莉丝在一起的日子,准备无论如何都要回米德加尔见她一面。

在尼布尔海姆平原两边埋伏着神罗的机器人,这时可以进行一个狙击的迷你游戏。玩家可以用狙击枪从远处消灭机器人,每消灭一台可以得到1点"倒水イント",每逃走一台机器人"逃求イント"就会增加一点。另外,玩家也可以修通常战斗那样利机器人发生战斗,打倒后同样可以获得相应的"倒水イント"。利用"倒水イント"可以强化狙击枪,比如提高它的攻击力和命中范围等等。

穿越平原来到海边,塔克斯派来追捕两人的希斯妮出现在扎克斯直前。最后,希斯妮还是放了两人一马,并将神罗的军用摩托车给了扎克斯。扎克斯开着摩托车驰骋在高速公路上,想象着即将见到艾莉丝的毒悦。谁知明魂不散的杰涅西斯又出现了,并让两个复制人抓住了扎克斯,他听说宝条的实验让扎克斯体内拥有了捷诺瓦的细胞,准备夺取这种细胞来阻止自己的劣化。其中一个复制人拔下了扎克斯的头发,塞入了自己的腾中,顿时变成了一只面目可憎的怪物。与怪物Gェリ

・ネーター的战斗难度不低,他的攻击频率 很高而且威力巨大,最好打一下后就马上闪 避,慢慢把它磨死。

思情之后、扎克斯回到了自己的故乡贡加加(コンガガ)村,不过考虑到神罗可能已经抢先随埋伏在他的家中、扎克斯无法回去和自己的父母见面。在メルトダウン魔晃炉版图中可以看到几个宝箱、不过由于被障碍挡住无法取得、此时要和旁边的男子对话再调查障碍就可以打开宝箱。在村中、扎克斯又遇见了希斯妮。从希斯妮处得知、神罗已经料到扎克斯会回来,早已守在了他的家中。此外希斯妮还表示安吉尔也来了这里。安吉尔不是早就已经死了吗?他来这里的目的是什么呢?希斯妮离开后,扎克斯在山中发现了熟悉的自免强膀和耐暴、自觉告诉他、安吉尔真的回来了。

打败霍兰德后,扎克斯终于与安吉尔重 建。不过眼前的那个安吉尔并不是他本人,而是他的复制人、原神罗战士统帅拉扎德。"初为了爱仇,他把髋兰德从朱诺带了出来。如今的拉扎德、只想继承安吉尔的遗愿拯救世界拉扎德推测, 杰涅西斯为了追导(LOVELESS)中提到的"女神的赠物",应该是回故乡巴诺拉去了。



ক্সি'কো' 🤝

のかファイナル

来到巴诺拉、将克劳德托付给拉扎德后就可以进入游戏中的最终迷宫了。在审判之渊的宝箱中可以得到"ライトマテリア""ヘブンマテリア"、"スターマテリア"和"グランドマテリア"4颗女神魔石。从审判之渊下方的出口可以来至思却之却,里见可以取得"ライフマテリア""サハスマテリア"和"ビーイングマテリア";颗女神魔石。收集到7颗魔石之后可以从审判之渊左边的出口前往决别之解挑战震终BOSS。

建宫中有一些地方是和剧情没有关系的。时间多的话不妨前去转转。审判之源右边的出口可以前往监狱,除了几个宝箱外述可以发现里面关押着一只怪物。在忘却之湖中仔细观察的话会发现很多光柱,一般情况下调查之后没有什么特别之处。这些太多适应较终迷宫中几处《LOVELES》)各章节相关的内容,这样调查光柱就会上"温度物",以些学物都比较强力,打败它们是一种的物"是一个错》如果将光柱中的怪物全部打倒,可以从另一个人口进入咒缚之监狱,里面有不少好东西可以拿。咒缚之监狱中的一些门是要用打倒里面的怪物时随机得到的女神钥匙打开,在监狱的深处可以得到一把钥匙,用它可以打开监狱的栅栏挑战里面的怪物。

将7颗女神宝石镶嵌在决别之靡前的台摩上会与6レン。サイド方生战斗、胜利后进门就是与本涅西斯的最终BOSS战、战斗一共要进行两场。第一场战斗是杰涅西斯的分身、他的体形非常巨大,不过攻击方式倒并不算犀利。当他把剑插在地上时,攻击剑柄上的魔石就会对他的本体造成伤害。最让人头痛的是他每次把剑插在地上时,都会召唤上4只怪物,这些怪物本身实力不弱,连续几下就能送

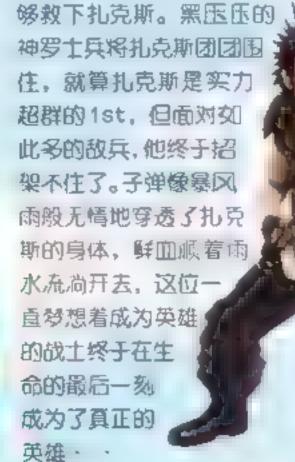




扎克斯内西。30SS一定时间就会召唤出这些怪物,如果不及街将它们打倒,那么画面中的怪物有会越来越多,因是每当也召唤出怪物的驻候就一定要快速将等物打倒,虽然消耗的时间会比较长,但这是确保打倒30SS的最安全方法之一。第二场战斗是"本是西亚本人的战斗,相比前一战本战简单了很多,还要上意回想就可以轻松胜出。

战斗胜利后,扎克斯带着奄奄一息的杰涅西斯离开巴诺拉。拉扎德表,风才神秽的主兵来过这里,曾经在教会中保护过艾莉丝的安告尔复制体一直与它们战斗器,如今它的生命已经走到了尽头,而拉扎德也在不久之后闭上了眼睛。在安吉尔复制体尚失的地方,扎克斯这一规则了一封由艾莉丝等心的信,扎克斯这才发现,自己已经在实验室中躺了整整四年。这叫年来,艾莉丝不断地给他写信,但总是石沉大海。如今,这封她寄出的第89 封信终于被送到了扎克斯的手上。扎克斯达完洁、决定带着克劳德一起迅速赶回来微加尔。

神罗方面已经派出塔克斯全面缉拿扎克斯,希斯妮准备在塔克斯对扎克斯下手之前先找到他保护他的安全,并把4年来看几大商的88到来信转交给他。但是,希斯妮最终没有能





多一魔石系统研究/多%

由于本作中人物的技能、魔法以及各种能力值都需要通过装备魔石来实现、所以魔石合成系统也就显得尤为重要。在剧情中取得基本魔石合成系统之后,还可以通过完成任务より贵重なものを、贵重なものを求めて一破坏计划,获得"アイテム合成の书"。以

此将隐藏的道具合成部分开启。

魔石合成系统非常复杂,只要你有耐心, 仅仅依靠商店中的几种魔石就几乎可以将所 有种类的魔石合成出来,不过消耗的代价也 是相当大的。

金魔石到表 🔳				
竟石名称	效果	默认附加能力	合成类别	強度等级
7717	初级炎喊性攻击魔法	鬼力	企	1
1/15	中级炎属性攻击魔法	魔力	女	3
77111	高级炎属性攻击魔法	東力	类	5
the property of	初级水属性攻击魔法	度力	*	1
falan a	中级冰属性攻击魔法	ル力	*	3
144	高级冰滩性攻击规士	鹿力	ak .	5
. 4	初级背属性攻击魔法	度力	75	
1.49	中级微侧性攻击魔法	拠力	TE	3
7 . 4 4	高级街域性攻击魔法	魔力	75	5
7 7 5 9	固定损伤敌人 1 4 的 HP	魔力	動力	2
源	消耗自己的 咿 给予敌方伤害	1-4P	账力	4
プラビガ	固定损伤敌人1 2的HP	機力	重力	6
アエイク	范阁地震攻击,对空中敌人无效	度力	10万	7
ドイズン	使敌人进入"中毒"状态	度力	ST魔法	1
トイレス	使敌人进入"沉默"状态	度力	ST用法	2
(トップ	使敌人进入"停止"状态	施力	ST魔法	4
r x	"即死" 魔法	現力	ST测法	5
アークファイア	初级炎属性攻击,附加异常状态效果	推力	ST #	1
/-クファイラ	中级炎属性攻击,附加异常状态效果	推力	ST费	3
/ークファイガ	高级炎属性攻击,附加异常状态效果	用力	ST发	5
ヘルファイガ	究级炎属性攻击。附加鲜肃状态效果	推力	\$1 炎	7
アクティサト	初級冰瓶性攻击 附加异常状态效果	推力	5T 水	1
(ークブリザラ	中级冰隅性攻击,附加异常状态效果	泉力	STAK	3
(ークブリザガ	高级冰度性攻击。附加异常状态效果	飛力	ST 2k	5
ルブリサガ	交级冰峭性攻击 附加异常状态效果	廃力	STak	7
/ - クサンダー	初级雪属性攻击,附加异常状态效果	鹿力	STE	1
(ークサンダラ	中级雷厲性攻击。附加异常状态效果	展力	ST 富	3
- クサーダガ	為级常属性攻击 附加异常状态效果	馬力	STA	5
ハサンザガ	究级雷属性攻击,附加异常状态效果	廃力	ST 🖀	7
7 アタック	吹飞效果攻击	カ	訓賞	1
所新り	必定出现粤击效果的攻击	h	訓教	3
製劍	攻击时产生爆炸效果	<i>力</i>	आर्थ्य	6
1434	梅敌人吹飞出战斗	ħ	SHIPE	5
性攻击	同时装备属性魔法技能 在攻击时会财务成属性效果	<i>†</i> 1	御戦	7
4.7	空中跳斩攻击	7 1	高速到	1
到转攻击	回旋攻击	<i>力</i>	高速釗	3
・オンヤンブ	空中强力跳新攻击	カ	高速刻	5
国旋攻击・改	强力回收攻击	カ	高速朝	7
イズン剣	攻击有一定几率出现"中毒"效果	カ	ST剑键	1
イレス剣	政击有一定几率出现"沉默"效果	カ	ST割胜	2
トップ創	攻击有一定几率出现"停止"效果	カ	ST剑驶	4
र ा	戏击有一定几率出现"即死"效果	カ	ST 劍戟	5
スヘル創	攻击有一定几率打消敌人有利状态	- 施力	ST 剑戟	7
ドイズンターン	回接攻击,附加异常状态效果	廃力	ST高速剑	2
スカイホイズン	跳跃攻击 附加异常状态效果	展力	ST高速剑	3
(トップタ ノ	强力回转攻击 附加异常状态效果	展力	ST高速制	4

-	_	_	
APPLICATION NAMED IN	45 7		
1 1 1	101	. 2	-
A			

唯石名称	效果	默认附加能力	合成类别	强度等级
カイサイレス	强力跳跃攻击, 附加异常状态效果	度力	ST高速到	5
のジャンプ	即死攻击,附加异常状态效果	度力	ST高速刻	6
スターン	究級回旋攻击,附加异常状态效果	鹿力	ST高速剑	7
テータス攻击	同时装备异常状态技能	展力	ST高速剑	8
	在攻击时会附带该异常状态效果	-,		
法創ファイア	初级炎属性魔法剑	魔力	炎釗	1
法創ファイラ	中级炎属性魔法剑	魔力	炎釗	3
法釧ファイガ	高级炎属性魔法剑	療力	炎釗	5
法創プリサド	初级冰度性魔法的	鹿力	冰劍	1
は気がりザラ	中级水属性痛法创	魔力	冰劃	3
法剣ブリザガ	島級冰嶌性擴法刻	飛力	冰剑	5
法動サンダ	初級雷属性魔法釗	進力	雷到	1
法動サンダラ	中级清偏性魔法剑	魔力	20	3
法釧サンダガ	高级雷侧性雕法剑	風力	裁到	5
- , Y	受到物理伤害减半	粉神	防御	2
2 = 1, "P	受到魔法伤害减半	私神	院御	3
性防御	同时装备调性魔法技能 该调性的伤害减半	精神	防御	4
4 - 1	受到物理伤害与魔法伤害减半	料排	B7 84	7
2+	异常状态回复雕 表	耕神	ST (B) 24	1
スヘル	打消敌人有利状态	精神	ST BY 20	2
テタス防御	同时装备异常状态技能	科神	ST (7, 2)	4
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	在战斗时会对该异常状态效果免疫	TH TH	0 / 19/14/	'
t1-	初级HP吸收機法	HP	魔法吸收	2
1 13	中级种吸收概法	HP	魔主吸收	5
L 1#	為组件吸收權法	HP	魔人吸收	7
7 2 t /L	初級NP吸收職去	MP		3
スヒガ	高级 MP 吸收度 b	MP	職去吸收	в
		HP	無 去吸收	2
L 1 - 20]	营通攻击 附带甲吸收效果	HP	物理吸收	5
·// トレイ-	强力攻击 附带 IP 强收效果	HP	物理吸收	8
37111	跳标攻击 附带HP吸收效果	MP	物理吸收	3
'दरमञ्ज	熱通攻击 附带MP吸收效果	MP	物理吸收	
17 - 7 2 t A	强力攻击 附帶MP吸收效果		物理吸收	6
7 12	初级HP回复编表	精神	回复	1
11111	中级中国智能法	精神	回复	2
アルガ	高级中回参考法	標準	回製	4
フルケア	究級中回复構法	調神	- 回量	6
ジェキ	HP 標構回載	標神	回复	3
カアップ	力量上升 (小)	カ	カ	1
カアップ改	力量上升(中)	カ	カ	3
カアップ改貳	力用上升 (大)	カ	1 2	5
本力アップ	体力上升 (小)	体力	体力	1
本力アップ改	体力上升(中)	体力	体力	3
本力アップ改武	体力上升 (大)	体力	体力	5
質力ド ブ	廣力上升(小)	権力	唯力	1
食力アップ改	度力上升 (中)	推力	魔力	3
アカアップ改成	魔力上升 (大)	飛力	魔力	5
青神 プ ブ	積神上升(小)	精神	精神	1
清神ア ブ改	精神上升(中)	精神	机神	3
青神アップ改就	精神土升 (大)	精神	精神	5
Pアップ	HP 上升 (小)	HP	HP	1
アアップ改	HP上升 (中)	HP	HP	3
P ア プ放賦	HP上升(大)	HP	HP	5
やアップ	MP 上升 、小)	MP	MP	7
MPアック改	MP上升 (中)	MP	MP	3
MP 7 7改氮	MP 上升 (大)	MP	MP	5
AP ナップ	AP 上升 (小)	AP	AP	1
APァ ブ改	AP L升 中)	AP	AP	3
APアップ改献	AP L升、大)	AP	AP	5
SPターオ魔法	肯耗 SP 龐法攻击力上升	廃力	SP	4
SPターオ攻击	消耗SP攻击力上升	カ	SP	5
SP 9 #	消耗SP所有伤害上升	HP	SP	6



腹石名称	效果	默认附加能力	合成类别	强度等级
アハリア	消耗SP,敌伤害减轻	体力	SP	7
SPマスター	消耗 SP, 攻击力上升, 所有伤害减半	HP	SP	8
盗む	偷取敌人身上携带的物品	AP	道具	2
アイテム达人	道具回复掌上升	AP	道具	4
ふんどろ	攻击的同时偷取敌人身上携带的物品	AP	道具	6
战投,扩	投褥金钱伤害敌人	ħ	道具	8
ライブラ	战斗中可以查看敌人的状态	ħ	其他	1
9 2 , 1	防御时接△可以使用冲槽攻击	AP	其他	В
Lんそくま	装备的魔法可以连续使用两次	MP	其他	8
八刀一闪	D M.W 技"八刀一闪"出现几军提高	カ	其他	В
ハードラッシュ	DMW技「ハートラッシュ」出現八筆提高	カ	其他	6
エアストライク	DMW.技 "エアストライケ" 出現几率提高	体力	其他	В
メテオショット	DMW 技 "ノテオショット" 出現几率提高	体力	其他	В
いやしの波动	D M.W 技 "いやしの波动" 出現几率提高	羽神	其他	В
ラッキースター	DMW 技 "ラッキースター" 出境几率提高	精神	其他	В
アボカリブス	D M.W 技 "アポカリブス" 出現几率提高	元力	其他	8
地獄の火炎	D M.W 技 "地獄の火炎" 出現几率接属	カ	其他	8
メカフレア	OMW技「メガフレア"出現几率提高	東 力	其他	8
所铁部	D M W 技"斩铁剑"出现几率提高	体力	其他	8
居生の炎	DMW技 * 株生の炎* 出現几率提高	林神	其他	В
エクサフレド	DMW技「エクサフレア」出現几率提高	魔力	其他	8
+ 1 2 H % 7	DMW技『ナリコナキ・プ 出現几率提高	AP	其他	8
计千本	D M W 技"针干本"出现几率提高	AP	其他	8
茶食の 击	D M W 技 "杀愈。)一击"出现几军投战	HP	其他	8
勇气百倍!	D M W 技 "勇气首倍 " 出现几季提高	MP	其他	0
E-7 11 001	DMW技でも ケミハワ 出現几季投店	MP	料他	8
アイテム強夺	DMW技"アイテム操作"出現几率提高	HP	其他	8
ゴフリンハンナ	可以使用攻击技能 ブラリンパッチ	h	初媒	1
快挙ハンチ	可以使用攻击技能"铁拳ハンナ"	力	特殊	2
マンカル・ノチ	当券MP可以使用攻击技能"マンカルハンチ"	-	13.5%	4
no to the	消费 AP 可以使用攻击技能 「ハンマーハンチ」		13.5%	- 6
すてみハッチ	可以使用政击技能"すてみい。」」)	特殊	8
3座サンダガ	3连击高属性魔法	MP	京級	3
3進フィイツ	3 连出炎順性職 去	MP	常级	4
电击	可以使用电加性魔法"电击"	840	% 级	5
フレ ア	全体光周性療法	MP	完级	6
エナン	单体无属性魔法	MP	穷级	7
ドルテマ	全体无限性实级魔法	MP	5. 级	6

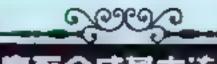
原百合成研究

下面我们就来研究一下魔石合成的规则。 从上表中可以看出,每 个魔石都有其固定的 合成类别,而且除了我们可以看得到的能力等

级之外,还有一个隐藏的强度等级。所谓强度等级,就是指该种魔石其在所属合成类别中能力强弱的排名,比如说炎系魔石"ファイア"就比同类别的"ファイラ"要弱。另外合成前还必须注意一点、合成素材有"父本"和"母本"之分。如果两个素材的强度等级相同,则放在第一个合成槽的魔石称为"母本"。虽然很多时候父本与母本调换顺本"。虽然很多时候父本与母本调换顺

序之后合成的结果也会相同 以下的称"父母同本"),但就官方的判定表束看,这应该算是两种不同的合成。如果两个素材的强度等级不相同,则强度等级高的素材为"父本",强度等级低的素材为"母本"。





魔百合成基本流程

1 确定目标魔石的合成类别

首先**查找〈魔石列表〉或者〈**标准强度等级表〉找出你所需要合成魔石的类别,然后再通过查找〈合成规则表〉找出合适类别的素材魔石。

确定目标魔石的标准强度等级

标准强度等级也就是融合后魔石所需要 达到的强度等级。一般是一个范围值,比如 "ファイラ" 魔法有"3级"和"4级"连续两 个标准强度等级,那么合成时,只要下一步计 算的强度等级达到3或者4时就可以了。具体 参见后面的(标准强度等级列表)。

确定素材度石的强度等级

素材魔石的强度等级参见前面的**〈魔石** 列表〉。如果两个非材的强度等级不相同,则 只计算强度等级高的那 个魔石。另外、如果两个魔石中有一个魔石的能力等级为"Master",则强度等级"+1"点,两个能力等级都为"Master",则强度等级"+2"点。

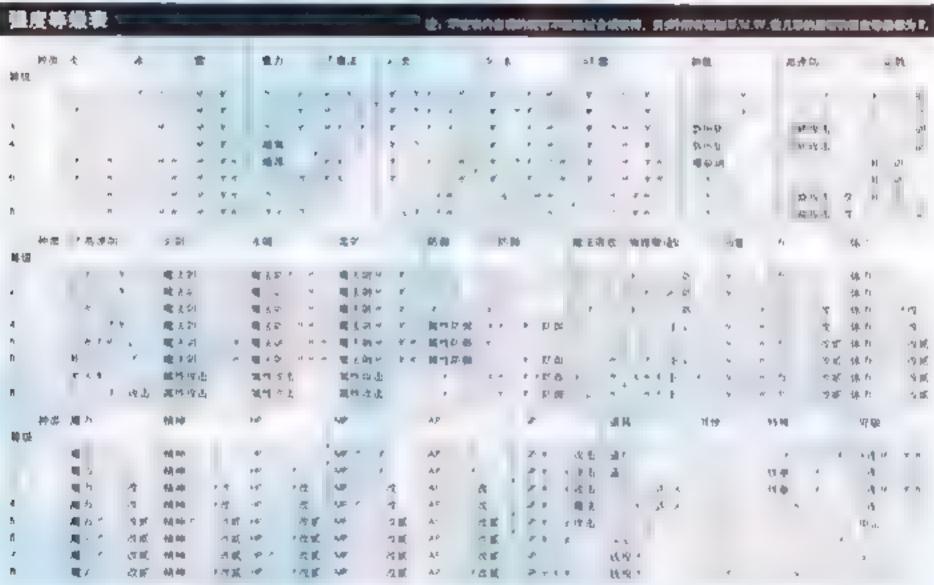
4 确定合成后魔石的能力等级

魔石合成之后通常能力等级都会变为 "Lv.1",但如果父本素材魔石的合成类别与 合成后的目标魔石类别相同的话,后者就会 继承前者的能力等级。

确定合成后魔石的附加能力属性

YA	表情															
	AI,	連	M.	第 70	IE A	4	4.	-8	at fit	AZH	of policy.	在这场。	A 45	4-	A at	10/10
4.																
	杂	12	.a)t.	FB 16	-12	1.0	2	27.8	200	40.00	1 200	of Referri	CH	211	A.04	17.0
	π.	pl.	40	B 5	4	7 22	1.6	1 2	491	J. 61,	91-91	> 0.00000	集初	中侧	1 0s	8/15
	4	农	3	m 9	2	-0	1.0	*	20	221	91-65	7 (6, 49, 9.9)	4.91	d te	18.7	1954
Ŋ	由	-k	*	8.5	W 1.	7.5	7.0%	*	01 dit	果香味	学出	0.4604	美国教育	我的歌	உற in	[6]
用五	al 40	-id	*	W. k	叫上	1.余	3.0	78	1 10 10	9000	工無税	Apr 91)	421	相似	4.00	
45	61.45	10	-20.	0.2	*	A = 0	1金	1.4	我们	6.8	工作性	A PRI	2	女	78	
他	1 20	sife.	10	8.5	- 4	8	d age	7.5	49	4.00	李朝	120,000		- 22	oji.	
库	of the	45	E.	10 0	3	4	1.65	1 1 10	製料	NI PH	25.00	ST TO JUNE 12	R	100	- 40	
11	企明	水侧	2010	2416	29.92	(2) 101	44	221	21-98	水沙包	94.88	F 20 JP 20 H	-0.04	28 80	27 M	Kr.
# 24	0:00	JK 191	201	3144	9116	安部	JI 24	200	20.00	668	0-14	2. 数据金额	4.00	26.00	#F91	EJ.
p: 65	1 45	isk.	2	# 5	1406	li,			T Diet.	DOM:	94.05	16.026	£ 04	43"	24.00	
(A. (P. O)	1.45	7.0	7.8	m b	0.6	4	1.6	3F 18	\$149	0.00	20.00	表面穿红	4 ga	8.94	常企	1
ĝij.	(C 20)	20 (4)	(4.9)	1214	3134	*	7 1	17.4	\$20	公 集	> 9181	2000	T IN	25.04	4.5%	15
\$U	素却	水料	Ç4	SIPL	2(8)	2	2.4	15 6	28 BT	7 19	Di et	48 (P G B)	2.04	+ 21	11. 27	175
09	1.91	6198	30.24	SH 69.	9(1)	7.8	7 表		201	12.00	IN 65	> 8,841	9 (5)	4.04	20	17:
de .	· E	d.	R	Bi fi	· # 4		- û		24.04	8,50	1 0105	小型學學的	CDI	4.91	# OI	150
17 CO	*	*		1	48		- an					h .	4.01	19.29	含計	15
			7 3	B 75		-	-		218	三月前		ARRAI		400		175
19年3	現る研究	明末研究	#159	職人を住	日本日本	W . C . C	4:04	4546	7774	4414	学生的	4484	4年		1200	101
建 酸性	唯古衛衛	南人祖传	2.1.0年	職と対け	明さる代	明を集合	4	ATTAC	华市联 和	4	金田平台	电荷电池	48.	-6 (9)	10.00	
11	共	3.	*	■ 77	P1 W	*	A	1	27.00	高速 的	2. 管理	* # 10 CO	17	水劃	数は	d/A
	典題	- 李明	田村	朝代	いが世	太阳	29 20]	20	向框	APM	T for ML	U Addition	rt 34	4.2	Was.	ET.
ħ	防御	防血	斯奇	Pr ·	-F JOS (IIII		5 NS m	7 T DI-	B1 0E	其武明	「新疆	44 10/01	15 TA	1 10-00	5 25 00	1 1/4
5	di .	*	*	申力	44.1	21.45	> 4	14.4	舒良	AP等	St iii T	S : 10 .2	41	I pjr	無	JA
10	原数	105 mm	环柳	DF-88	F DF AM	51 M.	- 四番	「院御	MR	R F N	ST ES III	154-4M	D1. 86	8 10/108	- TOP-61	47,
	177-800	PG 100	157 aw	UT-CIII	小的面	51 IS de	· Ma	7.0	軟機	温度研	5' W. W.	- 「八田	(7. CI	195-DIF	1 (5) (6)	1/5
	柴	ak	3	8 5	任業を		が水	57.2	91 19	ASS	2 10 7	不進走	' 42	A	1 70	101,
	157	神		要力	57 職者	57.45	* 4	ুল 🖀 📗	再进制	具领制	典語句	国 (甲)	B' fe Bi	10 to 10	品连挥	Ŕ
		-A.	12	B 6	5 #2	- 2	a)L	非常	杂概	鸟通河	55 数值	1 基連部	4 94	守金	100年1	(Cr
	庾															
A	克	30.	2	量力	が構造	写来。	of alt	72	根鞭	各原剂	1919	ST BARRY	-0.01	9.27	常知	[L/
			常	無力 観力	が構造 対構法	57 · 📆	57.34	7 2	h		* 12 15 * 10	37 电通常的 下离进程的	41 SH	9.25	#R* Sel 제1 유명	K/1
A	型	SR.		d					相號	各类类		4				

											_					1
至本	S1 防衛	电话吸收	nneg &	何無	カ	\$ 73	何力	PE 10	20	1/2	AP	50	10.00	基他	95-01	52.00
母本																
高速间	15 Au	电压吸收	物理规程	31	71	体力	重力	16.70	100	MP	M/p	SF	而丸	西西科	高度 统	異應外
5 216	STIMM	- 南亚温敏	物理场代	野蕉	, n	性力	推力	16,16	HP.	MP	дР	SP	神母	51 (8) (6)	SWEE	5 年世
ST島運輸	ST JS 48	用 表型 电	物理吸收	月世	カ	体力	重力	No.	HP	NP.	A>	SP	38.H	可考德向	T ST A HEST	51 A 491
S*91	防血	商品登收	物理程数	完皇	カ	华力	養力	76,10	ыP	NP.	A.O.	SP	荷田	. 交割	1 炎製	交向
政制	防脚	电子型收	物理系数	2 個	, h	保力	成力	1944	HP.	MP	f _b P	SP	非民	沙湖	水闸	4.59
實領	防御	用 3 不收	物理等位	首型	_ n	44.71	限力	1670	HP	MP	, A*	50	0.11	20	22.00	世列
lyi da	原5 m	相 6 形故	物理可收	P-E	7)	196 (3	雇力	横袖	28	WF	40	50	35.14	医	(6) dill	R/rem
57 陈幽	5年175世	進步等收	地理碰板	三里官	, th	99.73	展力	10.70		LP	AP	P	- 50	s 05:00	a (05 day	51 (518)
唯法母教	51 (7/8)	- 周 6 報機	物理系统	B. W.	D)	(0.71	■ り	16.00	HP	MP	AF.	æ	#44	用心理性	商品型金	· 用下管理
物理视收	> (7) 60	明上母校	物理程数	19 個	15	华刀	用り	50,00	HP	MP	47	2	Jh 43,	全性的性	地理能符	कर कि सुध पूर्व
ter tit	57 (5)(0)	物理學教	物理技术	Est 🖭	The state of	4.力	用力	35,30	1 He	up.	AF	1,5	di a	先用	s- 10	32
カ	F T [6/80	物理學领	内性存在	2- ME	77-	年力	重作	144	HP .	MP	3.5	.7	0.44		2)	- 11
(0.3)	51 (59)	雪老是被	物理明夜	H- W	Pi	98 T	関か	38/40	HP .	MF	AP-	F	(0.14)	91.6	(8. P)	\$6.77
概的	57 防御	魔头发粒	用表现在	Hill	B	体力	* * * *	9.8	HP.	UP	A.P	1, 1,5	.6.4	進力	All P	T page 6
10.70	57 (0.80	用名录收	测光研查	持順	77	DE 21	見力	Mal	100	MP	32	-,31	1 1944	16.16	46.46	98/40
1/7	> 8/180	电压操物	电中放收	9500	0	CE *7	III It	月 44	HP	MP	" AP	* #	15.4	ν	P.	401
A/P	ST [6] [6]	现在分数	四种基础	Es R	31	集力	用り	推布	100	LIP .	A3"	<i>></i>	0.4	N/P	9,961	NP
Afr	±2 (7.80	魔人者教	物理系统	E-W	10	唯为	重力	16.00	HP	1,07	AP	1	illi i	6.0	6.11	8
5P	ST RAME	医下渗 点	斯特普农	15 W	21	体力	W 5	10.00	HP	NP	1.1	3	15.3	v	4	.р
推销	57 JU pM	■ 多變物	P-94-6	9602	tr	9.5	6 2	M 46	HF	489	A3°	3	dist	ili 12	Del	(0.1
\$1.10	S KA de	魔法研查	特许有农	54 E	· n	単作	0.5	HR	167	1/8"	3.7	2	Pi (1)	日神	1 21	49
5516.	F (67) 190	明日安徽	明性基础	' > @	6	QL *1	推升	18.40	107	UP	" AP	2	虚音	4516	15.01	5.54
519	v (7.46)	观点微性	物理學也	1980	h	19, 1)	n n	rst-m		1,07	" AF	- II	44	- 170	13.69	0.58



合成空間

比如说,我们要合成最强的魔法吸收类魔石"ドレイガ",但是手头却没有一个魔法吸收类的魔石。那么我们首先可以通过查表,发现可以通过将物理吸收类的魔石(父本)与精神或者魔力类的魔石(母本)进行合成获得。

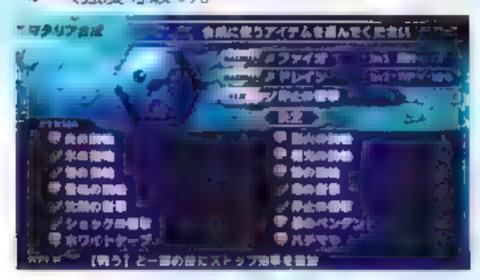


物理吸收类的基础應看"ドレイン剑"可以在"ウータイ秘密ショップ"中直接购买得到,而精神与魔力类的魔石则,以通过将魔兄在合成后获得。将它们成功合成之后获得初级魔法吸收类魔石"ドレイン"(强度等级1)。

得到了该类的飚石,那么接下来要做的就是将它的强要等级提升。提升强度等级的做法总结起来无非就是三种:第一种是在合成过程中融入道具,但一般稀有道具都不是这么好得的。第二种就是提升晚石等级,但升级是通过D.M.W.系统随机出现的,后面会介绍一个不费神的升级办法。第三种就是与"父母同本"类的魔石合成,也顺便可以处理从装备上替换下来的高等级廠石。一般来说,

(图:1-1:

这三种方法都是混合使用的。比如魔法吸收 类的魔石与炎系魔石之间属于"父母同本"。 所以将一个"ファイガ"魔石(强度等级5) 与"ドレイン"(强度等级1)合成就能够得到 高等级的"ドレイラ"(强度等级5)、再加上 个高级道具"停止の冲击"(或者其中有一个魔石为Master)就可以得到魔石"アスヒ ガ"(强度等级6)。



接下来最终的合成就无法通过道具辅助

了,只有将任意 个元素魔法(炎、冰、雷) 或者是"アスピガ"本身的能力等级提升为 "Master"之后才能最终合成出"ドレイガ" (强度等级7)。



虽然上面的步骤着上去很复杂,但实际上操作其来并不是很难,而且合成的途径也不只有这一种方法可以走。只要合理地利用手头的资源,就一定能够合成出你想要的魔石。



道具合成的加入让原本就非常复杂的魔石合成变得更加"一头卖水",但大致的合成规律省以下几种。

"某些道具是专门为了合成而出现的。比如 说增加"力"的"英雄の药"。它们的作用在 游戏中都有注明。

2.某些道具可以增加素材度石的标准强度等级。比如上面的范例合成中就使用了道具"停止心冲击"来解决标准强度不足,同时也没有"Meater" 底石的问题。一般的高级道具可以"+1"标准强度。而一些特别稀有的道具则可以增加两点。

3.某些道具可以增加合成后履石的附加属性

值。比如最初商店中就可以购买的提示回复 商品企业的工作,就能增加附加属性。但上 升"的数值。每20个提升。10%。而大家熟 悉的。工业方子一(圣灵药)。则只需要1个就 能固定提升任何一种附加属性值《点义或 10%)。

写。无论是利用道具增加标准强度等级还是提升附加属性值,都有一个上限,这个上限视不同的道具而定。比如 最多只能将附加属性提升到 计中100% 想再往上升的话。就必须使用高等级的图复态了

初期重点任务攻略 初末

| ウータイ战争終結作战→ウータイ 残党の暗跃→ "ウータイ五圣" を倒せ

在这个任务中可以得到开启隐藏商店 "ウ タイ秘密ショップ"的道具,在早期任 务中属于比较"划算"的。任务目标是消灭 "五本抢" 圆月轮队 前月、圆月轮队 右 月、圆月轮队 在月、圆月轮队 后月和圆月 轮队 中月。由于它们的HP都比较高,攻击力也属于上乘水准,很多人都会在这里卡关。其实他们有一个共同的弱点,那就是怕重力系的魔法,"ケラビデ"或"ケラビザ"都对他们角效,而且还能造成较长时间的硬角。所以最好的打法就是尽量换上增加MP的瘊石或者装备,然后连续释放魔法,五本抢会一直处于硬直状态,无法动弹。当每次损伤的HP降到1000以内射就可以使用普通攻击结束战斗了。

世界の迷を求ねて→サボテンダーの秘密→发见? サボテンダー

这是早期嚴容易获得防"即死"攻击装备的任务,不过想要开启这个任务组,必须首先在"ジェネシス军を倒せ」一侵攻」ジェネシス军一工ビー军团を倒せ! "任务中击败仙人掌才可以。防即死装备"セーフィビット"在一个显眼的宝精内,后期任务遇到的敌人都会使用"即死"攻击,务必要装备上。

3より貴重なものを…→能力开发フロジェクト

这个任务组中的任务都是相当难完成的,不过同样得到的奖励也非常丰厚。"Pの未来予知 Lv.2"、"Pの未来予知 Lv.4" 与"Pの未来予知 Lv.6"都分别可以获得AP、MP、AP界限突破的装备,有了它们,就不必再担心能力值太低了。另外能力上限关键的道具也可以在"谜の大空洞"任务组中开宝箱获取,不过一股没有人有耐心等到那个时候吧。能力开发的后期任务会出现拥有"即死"攻击的敌人,必须装备上"七 フィビット"。

4 より貴重なものを…→Pからのコンタクト→ブレイクスルー

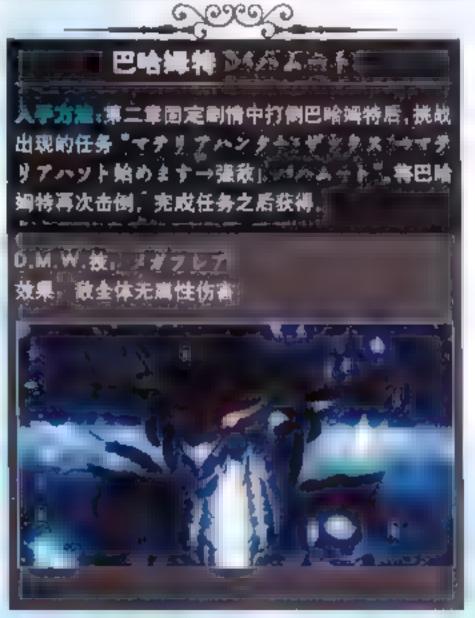
在这个任务中可以获得伤害上限突破的 道具,原本对敌人的最大伤害是 9999,但是 对于后期中动辄几十万的敌人来说,这个伤害的确是太小子。装备了"インビンシブル"之后,伤害上限就可以达到最大的9999, 非常有用。此任务的目标是一头"ワイア ド",由于其防御力极高,魔法攻王与物理攻击对它的伤害都不是很大,所以推荐使用无视防御的"暗黑"魔法,并带足 HP 同复药再与其周旋。

り まり貴重なものを…→貴重なものを求めて

这个任务组是用来开发合成系统与装备 計的。已经说过"破坏计师"可以得到"アイ テム合成の书",而"第二次破坏计师"与"第 次魔異炉英人作或"都可以得到一个增加 装备槽的道具,任务的难度并不等,可以考虑 优先完成。

全召唤兽取得方法 金%





| 巴陸姆特別 シャルムート制|

入手方法。在第三章职情中收到"隐藏秘室"相关是



組任务全部完成所。追加新任务組マスリス タルデックスの署名希望からの主宝情報。在第 四章回定副情中击敗巴哈姆特烈后、挑战任务マテ リアスタター・デックス→署名希望からのお宝情 担づき宝情报。その6.并在任务中打开特殊宝箱、再 次与巴哈姆特烈交战后获得。

D.M.W.技。エクサフレア 数果、敵全体无属性伤害

೦೦೦೦

奥丁 オーディン

A農力達・完成任务。マテリファスタン・デックス サマテリアルタト始めます→強大、進のマテリア



D.M.W.技。新铁到 數果,實金体即死衰者。 海等分 800 是我人无教)





入手方達: 在接到"七大不可思议"任务之后。调查 村中央的水塔获得。



D.M.W.技。表生の炎 效果。政全体无属性伤害。

頓贝利王『ドンペリ』

入手方法:挑战任务"貴重をよのを求めるデラスイ



テムを求めて→埋むれているアイテム。 在地图右上角可以退 野小顿贝利、将其打 倒之后获得新任务组

"世界の選せ求ねて→トンペリの探索"、特该组任 务全部完成后获得。

D.M.W.技・承載の一面 数果、放金体无属性伤害

ರಾವಾ



入事力機・抗助任务でマラミアのペクロップである。 ・



の 事 更 使 責气資保 效果。 き 動気 / 附帯伤害者半效果 /

ರಾವಾ

精行鸟 チョコボ

人事力量・挑战任务でマラテアルをサール変化をあ



→美人=宝ハッテーからメール→迷 のメール その1世 并在其中的宝箱内 获得。

ಹಾಹ

他人童中华老学学学生

入手方法: 接続任务 ジェネシス写を倒せ』→任

攻1 ジェオシス軍→コ ビニ軍間を倒せ。 在任务関标杰達西斯复 制人身后可以進到仙人 車、将其打倒之后出现

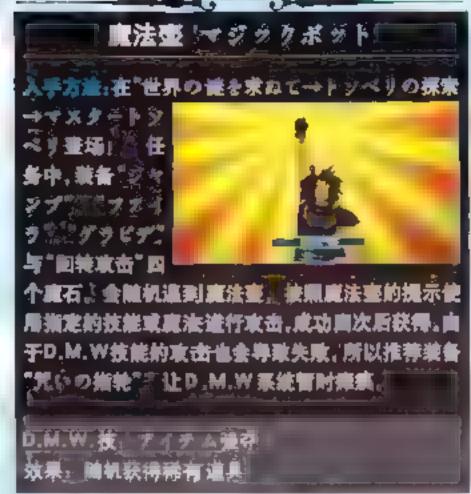


新任务組世界の謎を求めて→サボテンターの秘書。 把该组任务全部完成即 可得到仙人掌。

D.M.W.技。针干本

效果。微全体无属性伤害





III I

回避遇敌

本作的遇敌方式非常奇怪,既不是遇到可见敌人进入战斗(非任务目标),也不是随机的踩地震,而是事先设定好敌人的位置,只要进入固定的遇敌区域就会发生战斗。由于这些区域一般都在场景中央,所以就由此诞生了贴着版边前进的"不遇敌大法"。这个方法在任务中特别实用,可以在保存我方有利状态的情况下开始对80SS的战斗。不过这样一来,视角就会变得很糟糕,注意经常停下来观察一下,以防漏掉某个珍贵的宝箱。

2 挂机大法

由于D.M.W 很多时候都是在纯拼运气, RP不好的朋友难免会为人物等级太低而伤脑 筋。所以在这里专门为懒人准备了一种实用 的挂机方法。首先你必须确保自己的 HP 有 2000 以上,并且体力超过 60,这样才能构成 挂机的先决条件。然后来到存档点接受最初 的任务 "ミッションについて ·神罗カンバニー"神罗军 基本训练"接着就把PSP放一边,泡茶、聊天、还是上网都随你便。等你回来的时候就会发现,由于敌人的伤害都只有 1,而每次转出 D.M.W 技都会回复一定量的 HP. 所以根本不会挂,但是人物和魔石的等 级却在不知不觉中已经升上去了。不过要小心D.M. w 转得太猛,将敌人全灭了,这样就得再次手动进入任务,比较麻烦。

5 后期推荐打法

后期任务中的敌人都比较强劲、推荐使用两种方法对付。如果角色的HP 多、则推荐装备处石"暗黑"和HP 界限实破的道具、并带上足够的回复药(ホーショソ即可,价格实惠又不贵),由于此沿天坝战时,起和免疫,所以基本释放2~3次即可秒杀敌人。如果角色的MP 足够多,则推荐装备"マジカルパンナ"、伤害上限突破的道具、并带上足够的MP 回复药(アスピが降石也可),最高攻击力可直接达到99999。另外"クェイク"也是一个比较实用的麻石,不过由于只能对付地面上的敌人,对于空中的敌人,就只能干着急了。

4 快速赚取 SP 与金钱

后期任务中会经常在洞窟中遇见一类敌人,其外型像一群跳跃的小球。例如"RE·ムバー",虽然它们会释放强力的雷电魔法,普通攻击对其也没有什么效果,但是它们对重力魔法却不免疫。使用重力魔法将它们轻松搞定之后有非常大的几率出现金の腕轮,每个腕轮的卖价为3000,另外还可以得到4000SP,绝对是后期赚钱的好方法之一。



前作凭借着"《口农校序》平列"超高的人气一举达成了500万的销量,不知本作在消疫函面基本不变的情 文 Kenyo & Ring & 铭风 编 马修 美编 澄香 况下 游戏销量能占创造折高

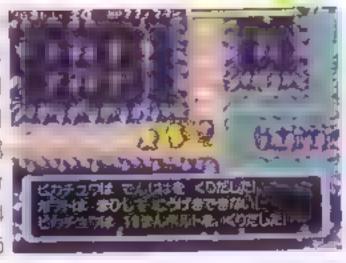


操作列表

下面是针对新玩家的基本操作列表。

方向键+B 快速移动 进入菜单 X 退出菜单 地图上直接调出道具菜单 普通攻击 使用技能 L+A L+B 调出信息履历 显示四个斜方向。更方便斜向移动 L+A 原地转换角色方向 方向键+Y B+A 待机

和"《木可思义的迷。"第一个 宫)系列"各作一样、本 作也是自合制行动,即 我方的前进 格、使用 人 道具、待机、睡眠等都 算回合。回合内敌我所 有角色同时运动。而科 方向行走又是赶路中节 省回合数的关键, 因此



定要翱练掌握。

开始菜单

和前作 样,本作开始菜单的背景图是会随机变化、每切换 次每面都可能会变。以下面是游戏 的开始菜单。

はじめから

从头开始游戏。

つづきかい きゅうしょとむかつ 继续游戏, 前往救助。得到了救助信后就可以去救助了一进去后来到大嘴鸥的岛一默认身上先进具:不会对本 篇造成任何影响 不过仓库里和银行里的东西还是共通的)《以及可以整理搭档和遵具以及钱、但

在出来的时候身上所携带的一切东西都会消失。

ともだちきゅうじょ

|救助朋友。

きゅうしょをする

教助 黄先要先接到求助信(たまけろメ ルそうける)、然后到期 友倒下的楼层即可、之后就是得到复活密码(ふつかつメールをうけ る)、朋友在輸入该隻活密码之后即可算活(选择新地的英華ふっか つする)。使用Wi-Fi或者NDS的无线通信装置可以选道具或者特员 其中一項。将其送给朋友。使用密码则只有送道具。朋友在复活之 后会得到回礼密码(おれいのメールをうける)。如果自己输入回礼

: 密码可到奖励

とまけごもしゃ

せいり

接受救助 如果自己不慎含恨倒在了迷宫里 就只好选这项来等价救助了

整理

30 1 1 5 1 1 1h

通过密码或者NDS的无线通信装置送出载者收取手头上的委托。

8 31 346

通过NDS的无线通信装置选出或者收到通具

チムニョカえ

通过NDS的无线通信装置或者Wi-F来送出或者收到一支精灵队伍

たんけんきろく 探险记录

かつやくのあと

活跃的足迹。可以看到各项课险记录

チームのなまえをかえる

改变队伍名字

记录消除

とろくをけす

Wi-Fiせつてい

WI-Fi相关设定

ともたちリストにとうろく「在朋友手帐上登录

ともだちりストせいり

- 整理朋友平報

しぶんのとしたちコード

自己的朋友号码

Early

E-mail设定 Wi-fiコキクションせつてい)设定Wi-fi连接

もとる

此回

迷宫菜单

技能菜单。进入洗中技能后:

17 / 1

使用技能

ト・ろし

登陆技能

かいしょ

解除營录

↑いれかえ

| 特技能位置往上移动

しいれかえ

|将技能位置往下移动

12 - bh.

技能说明 可查看技能的使用范围 鳳性 以及是属于物理攻击还总特殊攻击

もどる

| 返回

B+↑ ↓为技能位置替换快捷键 SELECT键改变登录技能 登录的技能可以用L+A的快捷键组合 使用,在蛮奢技能的时候可以按⊷/→左右切换到其他队员上

道具。按Y键是整理道具

つかつ

使用玉等道具

のむ

喝下道具,可以给远处的同伴使用这个指令

たべる

吃下道具,可以给远处的同伴使用这个指令

なげる

投掷石头等道具

37

射出针刺类道具

加力中

装备道具 装备后的道具前面会有数字显示出是队伍的第几个精灵装备该道具

TOTAL THE PARTY OF THE PARTY OF



查看队伍名称以及队员状态、将光标移动到队员名字上、按A即可跳出如下菜单

つまるをみる

造者状态 在这里可以造者到精灵的各种状态 包括等級 レベルバ、经验値(すいけんち) 到下級 为止还需要的经验值(<~)のレベルまご) HP 攻击 - パト) 紡御(は トレッ 特攻(とくご う)、特防(とくぼう)、携帯追具(どうぐ)、智慧(かしこさ)、発常状态(じょうたい)、風性(タイ ブ}、特性(とくせい)、种类(しゅるい)和性別 成为同伴的地点(なかまになったばしょ)、分类

(ぶんるい)以及个头大小(からだのおおもと)等等许多状态

1 1 to 1

散香精灵的招数

えルトへ

返回行会

对话

はらす

· 查看当前所具备的"铜刨"。即AI。详见"智慧说明"

かし さをみる りくせんをみる

登着作战指令,详见"作战说明"

しどる

進回

オブション

设定

タッチ スケリーン

触機周设定。つかわない为不使用、メニューだけ为仅仅是菜单用 到触

捜 としてょう 为无規制

) えかかん

| 上画面显示内容。そうさほうほう为操作方法、ステータス为状态、リ

北下为服历 マーブ为地国

しまかかん

下画面显示内容 こ フィレ为无地图 とっめいて 1为透明地倒

おみめて フカ阿状物的

マスめひょうじ

网络表示,按Y健选様方向时是否显示网格。あり为显示、なじ为不显示

とわくなかま

あるき

走路速度。ふつう为計画 はやい为快速 远处的同伴关注度。そのまま为不去管它、たちっもく为当远处的 同伴发生战斗时。统实转向那里

91 25 64

受到改出附足否自动转到攻击自己的方向。 おり为转向 ふじ 为不转向

十字ボタンこうげる

当身边存放人时 使用す字键就能攻击 ごういく、为不使用 カー为使用

はりごうか しん

方面确认 在每次攻击延停息栏里会显示信息 常做确认的动作 かょくこ为不使用 ヵ 为使用

マップ

地图、按进去后下解进入清楚的地图显示状态。

メッセージりれき

信息履历、查哥过往信息

こんかいのもくてき | 本次實险的目的

检索在本述宫中出现的能够加入的精灵。黄色字体的为已经加入的。精灵

なかまのけんさい ヒント

提示

害血液性肾下腺

脚下有道具的时候可以选择使用。

* 400(中断存档)

毎新春档洗頭、ペーナも 海中断存档返出しお きらめる为放弃此次挑战,等同于死亡。

退出菜单。

作战说明

随着队长精灵的等级的提升。可以给其他精灵下达的A战斗指令也 就越多,探险时需要大家一起合作才能更顺利地完成探险。

いつしょに いこう

和队长一起行动,但不会主动现击非身边的敌人

むごうは まかせて

单独作战

视野范围内有敌人时主动迎击

まよわず すすめ せんせい されない

让敌人主动靠近自己,然后发动攻击

ムリは きんもつ

甲低下以及恐惧状态时逃跑保命,但在逃跑的时候不会使用道其

じっと がまん

在原地特机

伊佐下时不移动

そのばて たいき ここかい にげて

视野内有别的精灵时避开该精灵

エナケブ

救助系统

本作的救助系统在前作的基础上进行了发 展、首先是要接受委托。接受委托的方法有两 个,第一个方法是去行会地下1F,楼梯左边和 右边的揭示板都可以接受委托。第一种是用 WIFI、NDS无线通信或者密码的方式得到不可 思议的邮件。

委托分为救助类和逮捕类两种,救助类在行 会地下tf左边,委托的内容不外乎为以下几种 在指定的或者非指定的楼层寻找特定的精灵、将 指定道具(道具名以粉红色表示)、带给特定精灵、 在指定機展寻找指定道具、多機展認定有目标道 夏人、和某个精灵组队进行冒险至指定楼里(没有 指走的则是通过迷宫) 将某个精灵铝型指定楼层 里利特定的精灵见面等等。

逮瞒类委托则是本作新语批的委托类型。这 要姜扎的特百是在一进人目的模式的时候就遭遇 型BOSS、指305 打磨、 J、如集3050有种产具 出来、还需要怀起马道具才算完成。有余地下压 右边的通缉每报那里的可靠汉类。

将光标移动到委托德上还可以查看委托的详 细内容, 包括委托说明、委托人、目的 世一 如 果地点为"中中中"的话则是未开启的新达气。 足と後下来,只要选择学了,甚至受去数时,逐 迷宫也会开启)、委托的限制 推覧 难宴 李母龙

数字后面是表示 完成委托之后得 到的点数)、报 酬以及该委托的 **密码。和前作**有 所区别的是, 报 酬为"???



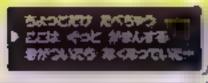
的,有可能是委托精灵加入,不过加入后等级为 1. 如果选择不让其加入。可以得到大型钱 有可能是得到蛋,蛋的种类就随机了。得到的蛋 自动寄存在告利蛋那里, 蛋不是那么快就会孵化 出来的,先去迷宫探险吧。

接手了委托之后。可以在状态栏的いらいり スト望香省、剛接下的委托是处于保留(ほりゅ うり状态、 外順先 わしつこう方可进行委托的实 行, 计专选项是是编售托丢弃。

和竞作一样,这次也可以将几个在间。迷你 里的委托一次性完成,当己成了一个委托之机, 洗择"香"第三项)。然后再洗掉"复"第二项则1 继续进行冒险。想要离开就选两次"是"即可。

通过不断完成委托,能够提升探险队的等 级、等级提升之后、仓库的容量也会增加、同时 还能够得到特定的,更具奖励,各位朝着撒高级别 一 大师級(マスターランク)努力吧。













西游戏开始时,需要回答性格测试的一些问题,问题内容随机,每项答案会增加一些性格值,依照各位玩家选择答案来判断出玩家的性格,每个性格对应一个精灵,即使选择的性格一样,玩家选择性别的不同,对应的精灵也不一样。这次可以选择的精灵有四代的二主角以及皮上后、喵喵、冷珑猫以及刚比兽。前作可选的两个主角伊布以及超级好用的可达鸭不再作为主角了……在选择完主角之后,选择的搭档限定在和了……在选择完主角之后,选择的搭档限定在和

主角属性不同的传统三主角以及皮卡丘中,但是 次性显示7个,想要刷出另外两个只需随便选择 一个、然后取消,即可进行刷新。

前9个问题从下面的问题集中抽取出、提问的 顺序和下列问题的顺序相同。最后一个问题是问 玩家的性别、おとこ是男、おんな是女。问题回 答完后以性格加点最多采决定主角精灵,如果有 两种以上的性格值相同,则随机选取其中一个。

- ・せいいつばいはしりぬく(端尽金力也要総完)→努力+2, 勇敢+1 ・もうダメ…あきらめる(已经不行了, 放弃吧)→浮躁+2
- ・ズルしてちかみちをえらぶ(狡猾地抄近路)→大胆+2、写成+1

THE PERSON NAMED IN

- ・そのくらいラクショー(那太简単了)→自大+2
- ・がんぱってやってみる(労力试试署吧)→努力+2
- ・そもそもやるきがない(没有那种干効)→浮躁+2
 - ・コツコッためている(存起来)→努力+2
- ・すぐつかつちゃう(马上花排)→小气+2。慢性+2、浮設+2
- ・はんぶんかつてはんぶんためる(一半随意一半存起来)→冷静+2
 - · しゅってない…(没事戦…)→寂寞+2
 - ひとりではこぶ(自己搬运)→努力+2 勇敢+1
- ・だれかにてつだってもらう(寻求別人帮助)→和气+1。¶慢性+2
 - ・ほかのひとにはこばせる(让别人搬)→大胆+2、自大+1
 - いえる(会说)→和气+2, 単纯+1
 - ・ちかなかいえない(不会说出来)→胆小+1。自大+2
- なんのにおいかそうぞうする(想象是什么东西的香味)→和气+2
- においのするほうへむかう(往番味顧来的方向走)→単純+2、马虎+1
 - おなかがへる(肚子懐了)→淘气+2

- ・とてもふあんになる(非常不安)→和气+2 胆小+1
 - ・わすれてしまおう(忘掉它)→活泼+2 慢性+2

- ・じぶんだけのヒミッ(作为自己的秘密)→胆小+1
- ・ともだちにもおしえてあげる(会告訴朋友)→和气+2。 马虎+2
 - ・ちがうじょうほうをながす(散布相反的情报)→大胆+2
 - ギリギリパンパン(満報)→勇敢+2 淘气+2
 - ・ちゅうくらいでやめとく(中等程度就停止)→冷静 +1
 - ・こわくてできない(因为害怕而不会张)→胆小+2 和<气+1

- ・はい(是的)→勇敢+2
- ・いいえ(不会)→胆小+1, 寂寞+1
- ・じょうとようによる(看情况而定)→冷静+2。浮躁+1

140年 CMSCMSCMS

排事計畫常言意的人遊行会也

- とりあえずあそびにさそう(不管怎样先邀请出来玩)→活泼+2, 冷静+1 ・いたずらしてきをひく(调皮地吸引其注意力)→寂寞 +2 ・だいすきだ-! とおおごえごさけぶ(大声说很喜欢你)→勇敢+2, 淘气+2. 大胆+1

・こわくてなにもできない(害怕而什么都做不出来)→胆小+2

> 5

. 12.

・はずかしいからに伴る(害羞地跑开)→胆小+1

- ・どうどうとこたえる(正常地回答)→勇敢+2 自大+2
- ○○ちゃんみてる-7 (XX、你看见了吗?)→単纯+2、大胆+1

F 1 1 5 5 5 5

- 13

企業的計算會表示基準的

・はい(会)→活泼+2

・いいえ(不会)→冷静+1

- ・わきでながめる(在一边強盟)→稳重+2
- ・いつしょにねりあるく(加入游行队伍)→活泼+2、単纯+2
 - · べつにとにしない(不关心)→自大+2、寂寞+1
- ・ギャハハ) だいばくしょう| (呀哈哈哈: 大笑!)→活泼+2
 - · きかなかつたことにする(不在意)→和气+1。冷静+1
 - · だれかなんとかして」(准都会这样)→努力+2、砂機+1

- ・はい(能)→活泼+2。大胆+1
- ・(・いえ(不能)→胆小+1、和气+1、努力+1

- ・はい(是的)→淘气+2, 马虎+2
 - ・いいえ(不差)→徳重+2
- · けりたくなる(想器它)→小气+2
- · なげたくなる(無柄它)→淘气+2
- ・とすりたくなる(想律它)→寂寞+2

- ・はい(想)→淘气+2、単纯+1
- ·いいえ(不想)→胆小+1、浮躁+2、種重+1
- THE RESERVE OF THE RE
 - ・おりてみる(爬下去)→淘气+2 , 勇敢+2. 马虎+1. 小气+2
 - ・とりあえずやめとく(总之先封起来)→胆小+1、冷静+1

非常国金老的原文国王进行

- ・すぐにたすける(马上去帮忙)→勇敢+2
- ・おもわずわらう(毫无顧忌地笑起来)→単純+2、淘气+2
 - ほんきでおこる(真的发火了)→小气+2
 - ·かなしくなってなく(很悪伤)→寂寞+1、浮躁+1
- ·よーし」みずかけがつせんだ」(好! 我也泼你水!)→活泼+2 単纯+2 淘气+2
 - ・ある(有)→単纯+2
 - ・ない(没)→冷静+1

はい(有)→単純+2、淘气+1
 いいえ(没有)→穏重+2

- ・コワイからやめてよー! (好害怕、住手啊!)→胆小+2
- ·なんだよっだましたな」(機什么啊、別提弄我!)→和气+2
- ・そのてにはひつかからないよーだ』(振住那只手不松开)→自大+2。寂寞+1
 - ・えつなに? (哎、什么1)→慢性+?
 - きつばりことわる(干脆地拒絶)→勇敢+1、冷静+1
 - ・やんわりことわる(委婉地拒絶)→稳重+2
 - ・おしにまけてかつちゃう(难以抗拒买了下来)→胆小+1、马虎+1
 - ・たわいもないはなしをする(毫光順應地说话)→稳重+1。努力+1
 - ・なにもはなさない(什么也不说)→浮躁+1
 - ・りゆうをつくつてにげる(制造借口选走)→胆小+2

- とっとものせい(一定是徳觉)→慢性+2
- ・だれかのいたずら(是谁的悪作劇吧)→単純+2
- ・もしかして…おばけ? (难道是……鬼?)→胆小+2
 - ・はい(是)→小气+2、马虎+2
 - いいえ(不是)→和气+1、冷静+1
 - ・はい(是)→小气+2
 - いいえ(不是)→稳重+2

- すぐかつちゃう」(写上要)→小气+2
- せんとうにはしいかかんがえる(考虑是否真正需要)→努力+1。冷静+1。
 - ・さらにねびきをせまる(特价格砍得更低)→大胆+2
 - ・あよっとだけたべちゃう(就只吃一点)→小气+2
 - ・ここはぐつとがまんする(忍着不吃)→努力+2
 - ・きがついたらなくなっていた…(装御没有见)→马虎+2
 - ・はい(是的)→自大+2
 - ・いいえ(不是)→稳重+2

- ・はい(是的)→自大+2、寂寞+1、浮躁+1
 - ・いいえ(不是)→穂重+2
- ・はい(是的)→自大+2、単純+1、活泼+1

・はい(会)→自大+2、勇敢+2、大胆+1 ・いいえ(不会)→胆小+2

· (EECHI)

- とかい(城市)→寂寞+2、自大+1
 いなか(乡下)→稳重+2
- ・どつちもすき(都響欢)→浮躁+2
- ・まいつか(算了)→稳重+2 ・いかりパクハット(憤怒爆发)→慢性+2。活泼+2 ・かなしくてなく(姿得很悲伤)→寂寞+1
- ・・ョークでたちなおれない(受到打击光法再排了)→努力+2 ・いかりパクハツ! (懐怒爆发!)→和气+1 ・もういちどならべはじめる(开始再次排)→稳重+2

BEEFS OF STATE

- ・はい(是的)→稳重+2, 大胆+2。慢性+1 ・いいえ(不是)→小气+1, 寂寞+1
- ・ムリレででもたべる(就養吃不下了也还要吃)→小气+2、马虎+1 ・ふとるからやめておく(乾饱了不想再吃了)→努力+1 ・テサートはへつはっよん(音乐符号)(不就是点心嘛)→慢性+2。活泼+2
 - ・てつやでべんとよう(开夜车)→勢力+2 ・なんとかなるさ(那又怎样)→慢性+2 ・あ・2 らんたかねつつばい? (啊? 睡过头了?)→胆小+1
 - ・みせのひとをきかす(去找店里的人,→和气+2
 ・さにせずたへつづける(不在意維緒吃饭)→活泼+2、慢性+2
 ・ほかのひとののこりをいただく(把別人的份給吃了)→大胆+2
 - はい(是的)→慢性+2,活泼+2いいえ(不是)→冷静+1
 - ・いそいででる(赶紧去接)→小气+2。寂寞+2 ・ちょっとまってからでる(積等一下再接)→冷静+1 ・いるすする(不接电话)→胆小+2
 - きになってよっていく(被吸引上去)→単純+2
 とくにきにしない(不怎么在意)→寂寞+2
 ききみみをたてる(去倫听)→胆小+1
 - ・はい(是的)→寂寞+2, 自大+2 ・いいえ(不是)→努力+1, 稳重+1

TO SAN STATE OF THE PARTY OF TH

・おとなしくまつ(季季地等)→和气+2
・なにかないかさがしてみる(去找技是不是有別人)→単純+2
・うつかりやそとにでてしまう(马虎地跑到外面去)→马虎+2
・へやのすみごひざをかかえてすれる(在房间的一角抱着膝盖坐槽)→寂寞+2
・はい(是的)→浮躁+2、马虎+1、小气+1
・いいえ(不是)→冷静+1

・ある(有)→浮躁+2、小气+1

・ある(有)→浮躁+2、小气+1

・ある(有)→浮躁+2、小气+1

- ・できるま!(当然可以!)→努力+2,冷静+1。和气+1
- ·あまりできない(不太行)→浮躁+2、小气+2、马虎+1
 - ・けいかくはたてない(没有作計划)→慢性+2
 - ・はい(是的)→冷静+2。大胆+1 ・いいえ(不是)→勇敢+2
 - わからない(不知道)→和气+2
- ・おたからザクザク ((很多宝蔵 ()→単純+2, 活泼+2 ・オバケがわんきか ((说不定有鬼 ()→胆小+1 ・ふねじたいがまばろしだ ((船本身就是个幻形 ()→冷静+2

- ・おもう(认为)→冷静+2。自大+2
- ・おもわない(不认为)→勇敢+2
- ・たれかにいこめ・れたんた(被戦欺负了吧)→小气+2 ・とっところんだんだ(肯定是排倒了)→小气+2 ・じ・・じぶんのせいかな?(是……我的接吗?)→胆小+2
- ・どうようする(有所功据)→和气+2
- ・イケてるだろ? といつてごまかす(根准看吧? 真是烦恼啊)→活泼+2

·おおわらい| (大笑!)→马虎+2

电主影响就是显然电影中产生系统主要地质

- いちもくさんににげだす(審拍地选走)→胆小+1
 へんそうしてるんでしょ? (特地送回家吧?)→自大+1
 しんだふりをする(不相信这事)→马虎+2
 - ・ある(会)→马虎+2 ・ない(不会)→冷静+1
 - ・ある(会)→马虎+2、寂寞+2 ・ない(不会)→努力+1

- ・てをあげてトイレにいく(挙手井去厕所)→勇敢+2、大胆+2 ・こつそりトイレにいく(静悄悄地去厕所)→冷静+3
 - ・おわるまでひっしにガマン(一直忍耐到下课)→胆小+2
 - ・しゅやく(主角)→大胆+2
 - ・わきやく(配角)→活泼+2
 - ·チョイや((小角色)→浮躁+2
 - ·いいせたべちゃえ(吃了吧)→勇敢+2, 慢性+2
- ・なやんだあげくたべない(烦恼養到最后也没吃)→胆小+1。冷酔+1
 - ・だれかこあじみしてもっう(让人先尝尝味道)→大胆+2

FIFE STANTED

- バクバクたべる(不害气地吃)→淘气+2
- ・えんりょしながらたべる(很客气地吃)→努力+2
- ・のこりをタッパーにつめてもらう(把剰余的打包回家)→大胆+2

主角精灵性格对照表』

查看队伍名称以及队员状态、将光标移动到队员名字上、按A即可跳出如下菜单。

THE STATE OF THE S		2,74
精灵名称	性格、男)	! 性格(3
フシギダネ(妙鮭种子)	寂寞	和气
ヒトカゲ(小火龙)	\$0 . *C	排放
ゼニザノ(杰尼龟)	浮號	大艇
チョリータ(強率性)	沉着	冷静
ヒノアラシ(火球候)	隐小	范側
r1 = / 3 (小锯鳴)	活埃	自大
キモリ(树蜥蜴)	7 0 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	一势力
アチャモ(小火鸡)	努力	马虎
・スプロウ(水鉄魚)	马虎	福畫
ナエトル(苗芽龟)	大胆	順小
ヒコザル(小火猴)	单纯	海气
ボッチャマ(固企場)	用气	浮躁
ヒカチュウ(座卡丘)	西坡	小气
ユヤース(暗唱)	白大	銀性
工主工(珍藏猫)	1,164	市场
オンベ(別に前)	授性	活泼

在回答最后的问题时还要求将手指或触控笔按在触模屏上,等待提示后才可放开手指,用来测试玩家的"波动"值。这个"波动"值会影响到背景框的颜色等。主角在本作中是不可替代的,最后,祝大家都能选到心仪的精灵。

▶ 心形尾巴約雌性皮卡丘。



おらしのラみで(暴风雨的海上)

在一个风雨交加的夜晚 ···· "没问题吧?""已经不行了。""不要说话! "不行了,这样下去的话,呜啊——"

暴风雨停了。同时主角失去了意识。这是哪里?



僚头转到胖可丁的行会门外,主角的洛档因为太胆小,最终决定不进去了。但是它有绝了主物的消息却被超普翰和瓦斯弹发现,两个不标好意的家伙准备图课不轨。

搭档到它经常去的实际的与准拟专门、发现了倒在地上的主角,此时主角也恢复了知觉。主角对于原本是人类的自己变成了精灵感到非常惊讶,但除了名字什么都想不起来了。刚才两个不标好意的家伙突然从背后出现,挣了搭档一下,并把搭档的主物抢走了。既然看到搭档遗受到如此非礼,当然要捐它了。既然看到搭档遗受到如此非礼,当然要捐它了。既然看到搭档遗受到如此非礼,当然要捐它了。既然看到搭档遗受到如此非礼,当然要捐它了。既然看到搭档遗受到如此非礼,当然要捐它了。既然

熟悉操作的第一个迷宫, 4F. 非常简单, 建

熟悉操作的第一个迷宫, 4F, 非常简单, 建议多用招数采杀敌,可以获得双倍的经验值。如果中了敌人的招数降低了能力, 只要踩上绿色的新头或者下一层即可恢复。

走到深处,聚然追到了两个没有真正本事的。 偷。打倒它们之后取回了事物 资源的降片。

遗迹的碎片对于梧档来说是个非常重要的宝物,因为它很久以前就喜欢远古流传下来的传说,遗迹的碎片上描绘着不可思议的图案,这一定是有着什么意义的吧。揭开它的迷就是糟档的梦想,主角和搭档一定能够组成优秀的组合的首先去辨可丁的行会进行登录,为了成为优秀的探险队,修行是必不可少的。



ギルドにゅうもん(行会入门)



-进入厅会的大 ,],真默就被付会卷 大胖可丁的第一手下 音符關總統特到了群 可于的房间, 首先足 登录队任名称、登录 完加从胖可了那里得 到了探险队标志的探 岭队敞章和不可思议 的地图以及冒险背 包,开始时,这个背 包的容费只有20,但 会随着探院队的活跃 而增大空间,背包里 面还有两个道具(随 主角和"波动值"的不 同而有所不同)。之

后被带到了休息室。

极晚休息完, 以后再到房间里将香庆就可以自由

记录院。顺用一提、在自己的休息室旁边还有两个休息室,分别是向田花和比帕水獭的。可以进去偷看它们的田记……随着剧情的发展,田记的内容也能能够到。

次已早暖,被爆高耸的巨大嗓] 严酶 开元早会后当符鹦鹉命令主角和褐档去接 1 第一项 I 作的内容是跳 跳 4 的珍珠被坏人输走了 其实,只是东西掉了市已,汗啊。太都可怜的小猪拣珍珠吧。

第一份正式工作、依然只是热身的迷宫、总 共产、在尽头果然找到,了丢失的珍珠。

回到行会后,跳跳猪非常感激,并且以一些 道具和2000元作为回礼。然而 却被音符鹦鹉 抽得只剩200元,说是行会的规定,忍耐吧 真是 过分的规定。不过自己的活跃能给别人带来帮助,还是很值得高兴的。

しくうのさけび(时空的呼吸)



早晨顺则是破缘音怪给污解,这次被音符鹦鹉带到81F的离了板身,让比帕水漏采为主角两带路。它将行会内的设置以及财宝镇都产绍了个癌、但是镇子上目前能够使用的设施也只有袋龙的仓库、被钻鬼的银行以及变色龙兄弟的商店而已。在变色龙商店前见色了可爱的玛利二、和利利气兄弟来实单架,主角在和利利,股制的可候、头脑中人员能中,怎么回事。一种广场,见到秦利普利用预知能力探测争异,确人失的产量的位置,然而主角的脑中却再次为现合性的画面。是主人宫里等利利额,回行会中和比帕下落交受时,在一板的特报进行了替换,搭档越然发现素利普成为了通缉犯个快,不然利利翻就有危险了。

具計劃也

从这个10F的迷宫开始有了点难度。这里的精灵的实力比前两个迷宫提高不少,多注意恢复以及尽量用招数全敌就OK了。

素利普正将利利鼠拐带到。顶时,生角和搭档赶到,战斗打响,BOSS战前PP和HP全恢复。胜利后第利利鼠返回到它副副身边,而素利普则被保安官UFO磁怪和小磁程作走了。同时富险背色的空间也增大了。通过这次事件,主角确定了自己有预知的特殊能力,这个能力是否能够找同主角已经失去的记忆呢?

当贼乱起了暴风雨,将将鲫到了时之齿轮的事情。8)之为轮被隐藏在不为人知的角落里,如果已被喻走了的话,那么该地区的时间将停止,此时闪过一个高速的黑影。

"终于发现的之齿系了。这是第一个"是丛林

辦器。湖道官要 将时是因尼

一觉醒过来,去揭示板那里看看吧,做 完一个任务之后进入下着。



がはりばた(看守者)

这天,爆音怪叫主角过去恐忙。代替世宝做确认进入行会的精灵的身分确认的工作。为了防止行会中混入不明身分的精灵,这是很有必要的。

在开始做这项工作的时候,NDS的上画面显示精灵的脚印和时间,而下画面是显示,几个精灵、选择其中一个精灵来进行回答。随着时间的减少,下画面显示的内容会逐渐增加,刚开始只有精灵的名字,然后是精灵的面容,最后是精灵的样子。如果全部答对了(只允许有两次失误,错误的时候陪将会在一旁提醒),还会得到特别的奖励。要是刷新了记录,奖励就更丰厚了。如果不合格……不仅没有任何奖赏,而且还会被罚不准吃

第二天没有特别的工作,去揭示板上看看吧。完成 爱托之后就能够继续剧情了。

晚饭 …



はじめのたんけん(初次探险)

这天早会上, 音符鹦鹉带来了个不好的消息, 在木崎森林的时之齿轮被偷走了。早会完毕之后, 由于逮捕素利普有功, 音符鹦鹉将主角们的不可思议的地图增大了。同时拜托主角调查 瀑布是否有秘密。

来到地下1楼,被新开了间编成所的风铃叫去,从此点后主角的队伍可以加入新的同伴啦,只要将迷宫中出现的精灵打倒就有可能让它成为同伴,除了迷宫以及剧情限定的精灵外,其他所有精灵都能够加入。当然,敌人的等级越高就避难抓,同时进化后的精灵比原形的播捉难度更大,另外,只有用自己操纵的精灵打败在身边的敌人才会加入,加入的精灵就算马上传回去都可以,比起前作来方便多了。

镇子上, 嘎拉嘎拉的道场也开放了, 不过进 去有无法带道具的限制, 所以还是先把适具都放 在袋龙的仓库里吧。道场其实就是迷宫了, 能在 里面拣乳的意具不多, 但精灵的实力倒足不低,

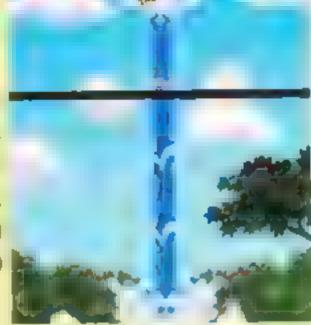


在这里还可以进行队伍交换(交换过后自己的队伍不会消失),可以在探险队之间里和别人交换过来的探险队进行战斗,那里出现的精灵是可以加入的哦

到了家布后,主角的特殊能力再次发动,主 角们也照着梦里的方法进入了瀑布。

《海川海路》 [編布清章]

暴力 一个 是是其作可个好以少点。 并为的精制之,,。 你们的一个好以少点。 并为的一个好以少点。 并为的一个好以少点。 并为的一个好以少点。 并为的一个好以少点。 并为的。 是是,他可不好以少点。 并为的。 是是,他可不好以少点。 并为的。 是是,他可不好以少点。 是是,他可不好以少点。 是是,他可不好以少点。 是是,他可不好。 是是,他是一个。 是一个。 是一一。 是一个。 是一个。 是一一。 是一个。 是一。 是一个。 是一一。 是一个。 是一个。 是一个。 是一一个。 是一个。 是一个。 是一个。 是一一个。



利窟尽头

有个巨大的宝石。搭档用力没搬动、无感中按了 下宝石却引发了大水、将整个探险队喷出了塞 布、掉到了她图另一边的温泉里

晚上,胖可丁老大呼叫主角倾过去。因为之前的活跃。主角的队伍将有可能被选为远征队,可以去远方衡验

トカセーズ(春玫瑰)

早会上,音符鹦鹉说行会将要派遣五征队探索遥远的东方的湖,离正式选中队员还有几天时间,先去做委托任务吧。在揭示板前竟然看见了曾经想夺取遗迹碎片的两个家伙 它们是名为毒玫瑰的探险队,此时,毒玫瑰的老大暴鼬出现。 登场就放了个超级臭的屁将在场的所有精灵繁倒,真是个粗暴的家伙

完成 个任务之后,据音怪再次请求主角帮忙做确认身分 I 作。这次也要好好加油。

离远征还剩余些时间,继续接手委托吧。

早会后音符數調委托主角们去苹果森林寻找胖可丁老大最喜欢的巨大苹果。

PS:镇子上,开张技能连接店的魔电兽也回来了,第一项是技能的连接,倒数第一项是回忆技能。一次服务(可连接多个精灵以及多个技能)需要500元 用连接技能打倒精灵能得到3倍的经验值,建议连接一个全部屋(房间,攻击的招数(如叫声)提高效率。



既然是森林,这里栖息的精灵当然都是虫系 或者草系精灵了。草系精灵对水系的主角威胁比 较大,这里总共有11F。

森林深处果然有一棵巨大的苹果树,但是毒 玫瑰队的出现最终使主角没族摘到苹果。

任务失败后回去被音符鹦鹉臭骂了一顿,连 晚饭都没的吃了。向胖可丁老大报告时,毒玫瑰 队及时献上苹果平息了它的愤怒……

再过没两天就要发表远征名单了。行会的大 伙给肚子空空的主角俩送上了苹果、在困难时候 伸手帮助,这才是朋友啊。

此时,毒斗蛀的店也开始营业了。只要将迷宫中得到的专用道具交给它、它就可以将其合成。

再次实行了委托后,次日被叫去破确认脚印 的工作。然后就再接一次委托。



到了紧张的发表名单的时候了,结果却是 ……全员参加?毕竟是全都参加比较安心?大家还为此而感动了一番。之后冒险背包的容量又增加了。

远征的时候除了搭档以外的同伴是不能再参加的、要注意了。和音符鹦鹉交谈后、将大家召集起来,进行远征的说明,分组时、主角和搭档与比帕水獭分在了一组。出发!目标是远方的雾之湖!

ギルトのえんせいへ(行会的远征)



宫的简化版本,只有6年,以后无法再进去,但里面也没什么特别的东西,而且会破之后会返回人口处 还是不要浪费时间比较好。迷宫前的袋龙像充当着仓库以及存储点的功能。

(1) (1) (1) (1) (1) (1) (2) (2) (4)

比帕水獭作为NPC参战、要注意保护好它。 在这个9F的海岸迷宫里,除了有水系精灵外。还可以拣到不多见的あおいグミ,以后要用到它。 最好收集几个。在这个迷宫里出没着迷你龙,以 后回来再抓吧。

一种一种人们,

简化迷宫之一, 略。

虽然穿过了岩场,但离大本营还有一段路程。休息一个晚上后继续前进。

マップやま(魚山)

这座14F的山上虫子比较多。还有化石翼龙这种精灵,它有压力特性,所以尽量别对其使用技能比较好;还有松果怪会使用自爆这种大范围杀伤攻击——只要注意这两个精灵就会比较轻松了。

一种工作,以此类之横洲加

简化迷宫之二, 略。

Chapter グラミドン しんぞう (古拉頓神像)



穿过角山、终于到了大本营了,在森林深处的某处应该会商雾之湖吧。准备完毕后就出发了。在进入迷宫前,搭档在路上拣起了一块红色的石头、那宝石般的石头还像发出温暖

如迷宫名称般,这里终年亦是着浓雾。在这,森林里出没的精灵中,只有(暗之救助队)版专有的眯眯兔比较可怕,它使用的技能撒气能够对我方造成45的伤害,和它近身肉搏时一定要注意HP 残余量。还好这里只有11F,不算深。

THE CALL PROPERTY OF

简化迷宫之三,再次略。

通过这个迷宫后、在森林深处发现了倒在地 上的古拉顿神像。主角运用特殊能力,得知需要 让搭档把森林入口处拣到的石头安置在神像胸 部。安置好,一阵闪光后,浓雾散了,天气转 睛,传说中的雾之湖居然就在眼前!

这时候,毒玫瑰队又出现了,它们想抢先霸 占宝物,在即将开打时。胖可丁老大追着苹果来 到了现场。结果还是没有打起来……胖可丁要求 主角们先去探索。留下自己和毒玫瑰等待消息。

きりのみずうみのなぞ(男之湖的秘密)

在这个到处都是火系精灵的地方首次出现了 宝箱,以后无论在哪个迷宫都能够发现宝箱了。 这个迷宫是"〈口袋迷宫〉系列"特色的"双层迷 宫", 前面10F, 之后暂时到了中转站。此时HP 和PP恢复满,并且可以存档,这个设定无疑将 难甚再永降低。广举部分总共 层、此前听至的 咆哮声是从顶上传来的,咆哮声越来越近。并自 向主角们发起了攻击 一是古拉顿! 它自称是雾 之初的守护者。绝对不会放过入侵者

占特顿是迄今为止最强的精灵、不要和它硬 | 「神徳、推荐用まどわしのタネ来封住它的攻击。

然后有什么强力的招数就用什么吧 基本都够 无伤解决战斗。

被打败的占拉顿在一阵咆哮中消失了。原来 那并不是真正的方拉顿,是守护者由厍西制造出 来的幻影。在洛档进行一番解释后,由库西相信 主角们并不是来作恶的。随即现粤带路、将两位 拼到 7美。的家之边解,并且介绍了时之齿轮。 为了守护这个时之齿轮,它就一点呆在这里。行 会的众人也赶到了, 观赏了雾之湖的美震, 不枉 此次沉征。

此后雾之湖周边的雾散去。而主角的骨险背 包的容墨进一步扩大。

一部分是专用道具。也有一部 574 很普通的道

真。鉴定的结果无法用5、1米改变。本作中维够

经常得到宝箱。因此得经常水源它的店了。[6]

时,告利蛋的商店也开张了。

ヨノゾール(夜幽魂)



一大早,著名的探险家夜幽魂前来询问行会 **氧之湖的探索没有得到结果后,决定暂时在镇子** 上呆一阵子。镇子上、预言鸟的鉴定店也开张 了, 快去把之前得到的几个宝箱拿去鉴定吧, 如 果不鉴定, 宝箱没有什么用: 鉴定出来的有相当

认变色龙商店内巨大 董末进集的消息。到了后。 里, 得知还没有准备进货。此时, 水黑兄弟上好 经11、它们一直在寻找名为みずのフロート的失 物。同去向音符鹦鹉报告没有进货的消息后,照

完成一个委托后、音符鹦鹉拜托主角侧去确

例做委托任务吧。

当大家正要吃晚饭时,首得些耐又带来下环 消息, 时之齿轮又被偷了!

是夜。由库西身边出现了丛林蜥蜴的身影。 第三个时之齿轮也要避殃了 ……

早上,水鼠兄弟来拜访主角们,并带来了一 份恐吓信, 主角们决定帮助两位取回东西。

エレキへいげん (四周年間)

这个双层迷宫前半部分10层后半部分10层。 在这个雷电平原里,大部分精灵都是电系的,而 且在这里,不可思议的迷宫的两大特色一怪物 屋和陷阱登场,还好这里的精灵实力都不算强。

就算是怪物屋也没有太大的威胁。如果有部屋攻 击的技能会更轻松点。不过要是在怪物屋里出现 了双面磨的话……它的高速移动会让咱吃不了兜 着走的。建议在这里抓一个来吧,因为它的高速 移动实在是太好用了。

当主角们在迷宫闯荡时, 夜幽魂听到主角门处 在雷电平原的消息时, 感到不妙, 急忙赶过去。

在最深处等待着主角门的是8个雷霆狮和它们的普领电狮王,一开战就被围攻了。如果收到了双面鹿,让它连使用两个高速移动,那么我方全员进入四倍速状态。形势就大为有利,即使是被围攻也能轻松取胜,要是没有收到。就需要用到铺助道具才能全身而退了。

战斗胜利后,电狮王还是要对侵入者发动攻击,夜幽魂及时赶到制止了误会,顺利她得到了被 阴险的家伙放置在角落里的东西。此时,夜幽魂察 觉到了背后有动静,原来这些都是毒玫瑰队干的好 事,夜幽魂将那群耿软怕娘的家伙们吓跑了。

回到了镇子上,将道具还给兄弟俩,大家谈



起主角的特殊能力时,夜幽魂虽然不知道主角的真正身分,但是却知道主角的能力被称为"时空的呼唤",并且愿意协助主角。

とうぞくプラブドル(盗賊丛林蝋蝠)

秦.这个犯人成了行会当前的头等大事。到镇上做 完准备后,主角一行被分配去深系北之/// 英。

这个是英文在是个令人可厌的迷了,天气随机出现沙尘爆状态,而且是没有一些万颗特性的精灵,由加上本作中技能的企中主相对于正统作品有所降低,打起它们来会很痛苦。走几步还会损害。如果没有再去抓一个也不迟,刚抓来的比较弱小,要注意保护。这个迷宫里没有苹果,只有变质的食物,事先多带点苹果进去吧。这个迷宫总共15年,出现的除了岩、地系以外,就剩冰隐特性的了,水系和草系的在这里比较吃香。到了深处,除了流沙什么都没发现。倒是主角认为自

己认识这个地方。 但却没有 线索。

回到 行会,其 他的几队 也都没有 什么收获。



次日没有什么工作。但是主角认为昨天的感 觉很奇怪,还是决定。再去探索一番。出现新的地 点りゅうとのち(流列之地)。

主角感觉到流沙里直看乾坤,于是进入了这个迷空。

此双层迷宫相当于上一个迷宫的无天气版,但会出现沙尘聚特性的沙河马和巨甲龙,所以还是需要可达鸭。前10层没什么难点,后面10层难度陡增,巨甲龙的参战使得这个迷宫里充满了危

机,要是遇到怪物屋加上一群巨甲龙的话,就别 吝惜道具的使用了,笔者一直带着得力战友双面 鹿,帮着四倍速状态安然应对各种情形。

穿过迷宫果然是地底之湖,发现了时之齿轮,但是却遭到了守护者艾姆利特了的误会,只好先战胜艾姆利特了。战后,丛林蜥蜴得了个海翁之利,时之齿轮再火被夺走。/

のこされた かのうせい (剰余的可能性)

大湖之精灵只剩阿库诺姆守护的时之齿轮还没被偷,触摸了比帕水 獭在水晶洞窟得到的水晶之后,主角看见了丛林蜥蜴再次动手的情景。这 很有可能是未来会发生的事,这次必须赶在丛林蜥蜴之前,

非馬洞窟

迷宫里的怪物中有炸弹隆隆岩,小心别被 炸了。11F过后来到迷宫中部,在那里耸立着一 个水晶机关,搭档触碰了水晶,居然还会变 色,主角的"时空的呼唤"告诉自己,只有把一个水晶的颜色都变成阿库诺姆的心的颜色、蓝色)才可打开机关,个水晶颜色。归一时,发生了共鸣,入口出现;

(水) (水名之路)

在这里出没的精灵的攻击力偏高。灾兽具备压力特性,而且会处舞、要小心。13层之后采到了神秘的湖。正好看到在行会里预知的情形阿库诺姆的特殊能力将湖布减水晶。丛林蜥蜴见无法夺取时之齿轮大为恼人。决定先消灭阿库诺姆。在这危急关头,主角队冲了上去。BOSS丛林蜥蜴实力甚至比击掠顿还强。需小心对付。用

高速移动战法会很简单。

即使主角们将丛林蜥蜴打败,但还没有真正打倒它、夜幽魂及时出现保护了即将受到攻击的搭档。之后,丛林蜥蜴消失得无影无踪、夜幽魂也追了上去。行会的众人也来了,将受伤的主角们带了后去。

主角和塔档苏醒后,小磁烃要求大家在镇子 的广场上集合。

ヨノリールのひみつ(夜幽遠的秘密)

在广场上、梭幽螺向大家解释了一切。丛林蜥蜴是来自未来的恶党精灵、在被通缉的逃到了这个时代,并且等等着"星之停止"的两谋,只要不断地将的之齿轮夺走就能达成它的目的,这么一来世界将成为黑暗的世界。知道这一切的夜幽魂也是来自未来的精灵,而自它的目的是缉像丛林蜥蜴。它决定将缉拿丛林蜥蜴

的任务一手印税。

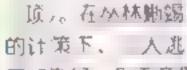
如此一果只好去搜查托了。做了两天的任务 之后,小做怪道知大家到广场集合,役懒课终于 护住了丛林协畅,并且将军夺走的时之法统全部 拿出来了,在废黜魂装向走来去的时候。突然 把将主角及停档抓起, 并带走了。

あったもか(大来世界)

主角佛被得到了未来世界。并且被关在了牢 房里、然后又被五花大绑得到了刑场。 旁*滚*绑着的是坐林蜥蜴。而裴将它们处刑的高然是夜幽

被打倒后会爆炸以及身上不携带道具时处于 倍速状态的飘飘鬼,无疑是这个迷宫里最为可怕 的存在。赶紧穿过这个只有8F的避难迷宫吧,反 正现在也抓不了精灵,没有必要逗留,不过这个 迷宫每层都很宽广,小房间很多,不太好走。

魂 没有时尽犹豫 了,接受丛林紫锡 的肃求、一起在这 危机关头逃出(选第 项元。在外林塘锡





PS: 由于剧精的关系,接下来的意言都无法 带其他同伴。

THE RESERVE OF THE RE

这个15F的迷宫里出没着几种鬼系精灵、鬼可以穿墙、它们在墙壁里的袭击是很让人讨厌的。 而且梦妖还会将攻击它的最后一个登录招数的PP 降低到0,尽量先对其用普通攻击、然后用技能补上心杀。由于在这几个迷宫期间无法连接技能、所以连接技能可别被破坏了、否则经验值就要大大减少了。

这个迷宫也分为两部分,前面8F,后面6F。在这个迷宫里有中等观模的怪物屋出现,该用道具的时候就用吧,在战斗的时候要5心球暴怪的健眠粉。

通过迷宫后、发现丛林蜥蜴被米卡尔鬼给制服了,这个BOSS没有属性弱点、建议用异常状态战法。胜利之后米卡尔鬼灰溜溜地跑了。

ほしのでにしのしんじつ(星之停止的真相)

在同伴的请求下,丛林蜥蜴说出了未来世界变成如此的真相。主角们住的世界由迪亚路卡所掌管着的次元之塔崩坏开始,慢慢的时间停止了。迪亚路卡也因为时间停止而暴走,被黑暗所支配,变成了失去感情的"暗之超亚路卡"。为了改变历史,丛林蜥蜴从未来前往主角们所在的世界,打算收集全时之齿轮到次元之塔将次元之塔恢复。但因此被暗之迪亚路卡钉上,夜罐魂则是其派遣的刺客。

为了再次返回过去完成丛林蜥蜴阻止星之停止的使命,它打算再次去找将它送到过去的雪拉比帮忙。

此迷宫丛林蜥蜴参战,完全不用为。V46的它担心,不愧是能够单独夺取数个时之齿轮的BOSS。在这个迷宫里要注意自身的安全,跳跳棉的种子机关抢能轻松将水系的精灵上毙,后面几层的视野不好,特别要注意。还好这个迷宫只有85,很快就能找过去。

见争士拉比(还是闪光的 之机,它将 位带到了森林的高台。

此迷宫雪拉比参战,又是一个强力的搭档,还会治愈之铃。在这里会出现巨嘴河马。 讨厌的沙全暴天气···还好没有沙隐精灵。这里还有看起来不太厉害的六尾,但是它的大焰放射对两个NPC来说是很大的威胁。其他的精灵虽然不算强,但也是有着不低的耐久。为了NPC的安全,还是尽快通过这个12F的迷宫吧。

通过森林的高台后,迎接它们的是夜幽魂,而且随它一起的是,强大的暗之虚亚路卡。丛林蜥蜴正要放弃的时候,说道它还有一个人类搭档也回到了过去,当它无法完成使命的时候,必会替代它完成阻止星之停止的使命。当它说事那个人类的名字的时候,主角和搭档大吃一惊,那正是主角啊。多半是主角在时空传送的时候发生了事故失去了记忆,变成了精灵。这也就是夜幽魂将主角拐到未来的原因。雪拉比在最后的关头打开了时之回廊之门,将一位传送到了过去。

よおけのおもれ(夜明之回忆)

回到了原来的世界了,因为从林蜥蜴是这个 世界的通缉犯,所以搭档决定先送官包置档加入 行会前的秘密基地里暂时住下。阻止星之停止的 使命还没有结束, 必需再去找时之齿轮。先去没有守护者的木崎森林。

又是一个草系和火系精灵聚集的迷宫。层数稍微多了点、20F。虽然时之齿轮返回到了这里,但是时间依然是停止的。时间停止的地方在

慢慢增加,时空之塔并始崩坏了,只有抓紧时间 收集时之齿轮子,但是去那里之前得经过幻之大 地,这个地方究竟在哪里呢?只有依靠大家的力 量子,回行会去吧。

ギルドのながまたち(行会的伙伴们)

回到行会,大家都非常高兴地出迎,向大家说明一切之后,决定次日分头行动,主角和塔档去询问知识丰富的 火炭龟长老幻之大地的所在,去瀑布洞窟就可以到它经常 去的温泉了。虽然它听说过幻之大地的事情,但却忘得差 不多了,是因为年纪太大了?

次日人炭龟长老前来拜访。它想起了前往幻之大地有条件,就是需要描绘着不可思议模样的块状东西,不正是 搭档最宝贵的遗迹碎片吗?

主角们到了秘密基地。丛林蜥蜴留下一封信告诉了它的情况——只剩余两个时之齿轮了。



TO SHARE THE PARTY OF THE PARTY

ラブラス(乘龙)

以为丛林蜥蜴会在海边等着。但是却没看 到,却看到了乘龙游过。主角们身后角落里隐藏 着毒玫瑰队,它们想将遗迹碎片夺过来,并且去 幻之大地。

双层迷宫, 前半部分9F, 前半部分音符鹦鹉 作为NPC。过了前半部分,毒玫瑰队又来捣乱 了,将遗迹的碎片抢走。而一直被蒙在恶俚的音 苻鹦鹉得知它们的真正面曾后大怒,追了上去。

后半部分,只有5F。通过之后看到海玫瑰灰鱼 在了地上,搭档不仅没有翻笑。反而却心它们。 这使暴闘受到感动,故意将遗迹碎片掉了出来。 拣起之后继续前进。

遇到商符鹦鹉,正在此时,镰刀盔一伙从上 袭击, 音符鹦鹉为主角挡住了一击, BOSS战开

晚上、胖可丁和老朋友乘龙见面了,似乎它 但之间有着秘密的约定。

胖可丁直到次日早上还没回采,但大家依然 照常出发了(无法带其他同伴)。

始。镰刀盔+两个多刺药石兽,三个家伙的攻击 力相当高,但HP却不多,如果有草系精灵在的话 战斗就会很轻松,没有的话只好使用道桌了。

战斗结束后胜可于带着丛林蜥蜴,以及行会 进、剩余的大伙带受伤的哥奇要能表。行会。

主角们找到了遗迹积片使用的地方、只见 阵光照射。乘龙过来。 写 有,特别有的形边 幻之大地。路上、乘龙向大家解释了它和胜可丁 之间的往事。

まぼうこのだべる。(前往幻之大地)

在进入建。 1. 可以和乘龙对话回到镇子上,不过回去也没什么意义。因为不是"一"他。1

这个双层迷宫的天气多变,一会晴天一会冰 襦。快龙、沙地龙等强力晴灵都出现了,不太好 对付,不要单独行动,否则容易出事。后面的89 丝毫不比前面的15F 轻松。

迷宫深处的古代遗迹是理藏着传说中的彩虹 石舟的地方,这里的墙壁上描绘着传说中的私 12. 正当搭档要将遗迹的碎片安装在地板上的花 纹上时, 夜幽魂和它的手下出现, BOSS战。夜 幽珠和6个手下的攻击力都比较高、铜镀撑、使 用部屋有效的异常状态类道具来对付这一大群敌 人,先灭掉杂兵再对付夜幽魂。夜幽魂被打倒后 还不死心, 使出杀手锏影球欲将众人击杀, 主角 们将其反弹回去让夜幽魂自食其果,终于将这个则照顾主角。

难捷的家伙真正打倒了。洛梅去用邀办的碎片形 动确往次元之塔的彩虹石舟了。世界改变的话。 未来的哺员应该就会消失吧。夜幽魂、丛林柳 锡、以及主角……

在彩虹石 舟启动的时 候, 夜幽魂还 不死心,一把 将主角和搭档 打倒,为了证 主角顺利出



发。丛林蚧蜴牲着农民和魂一起跳进了时,洞穴 里。高走之前扔下收集的判定内轧,并拜托器档

このぼうけん(量后的冒险)

乘坐着彩虹石舟、来到了次元之塔、整理道具后就是锻制的挑战了。

- 澳洲洲洲洲大龙之塔川

周目最后的迷宫了一敌人的实力可以说是 到现在为上最强的。刚开始就有太阳岩和用亮石 会使用精神发动,这个招数能去掉不少HP。还 有多米拉会使用催锅术。迷宫里天气也会产生变 化、是集大成之地。前半部分13F还好点,后半

部分出现的精灵更强了。连血翼飞龙和重钢蟹都 有。尽快突破吧。10三之后就来到了迪亚路卡所 在她, 正要把肘之齿轮安装在石碑上时, 暗之助 亚路卡出现,暴走的空根本听不进搭档的解释。 扑了上来。最终BOSS迪亚路卡非常强大,我方 中了它两下招数就得洼,如果没有几个异常状态 的种子的话根本应付不过来,还时不时出现威压 使得我方的技能失败,多准备点复活种子吧。

打倒了迪亚路卡,时之齿轮也安装上去了, 迪亚路卡恢复了正常,世界的时间又开始流动 了。次元之塔虽然有所损坏,但依然保存了下 来。成功地阻止了星之停止。

当主角和搭档回去的时候,主角感到脚越来越重,并且身体发出了光芒,历史改变了,但主角也逃脱不了消失的命运,尽管依依不舍,可还是只能和搭档决别。

搭档回到領子, 将这次最后的冒险经 历向大家传达。

这天,搭档散步 来到利主角初次见面 的海边,回想起了和



主角一起经为的种种往事, 难过地大哭了起来。 此时, 感受到搭档的悲伤的遗亚路卡, 使用它的神奇的力量将主角召唤到了搭档的身边。

三周目間情政略

【毕业考试】

高符虧虧通知主角们可以进行毕业考试了。通过的、制制可以特制。考试地点在原本作为进化之地的神秘森林的深处光之泉里。只要去那里取回笔物就算是完成考试。但是那里有邪恶的大魔王。所以……调小心吧。



考試只能主角和格鬥参与,在这个迷宫里出没着形形色色的精灵,还有可以选为主角的一些家伙们。"〈不可愿议的迷宫〉系列,"向来的规则就是通关之后,真正的冒险才算开始,所以大意不得。这里总共13F。以后多来这里抓精灵吧。有很多能够派上用场的。

突破迷宫后,却没有见到邪恶的大魔王,正要去光之泉时,却中了陷阱掉落下去,此时邪恶的大魔王和它众多的手下出现,原来是行会的各位装扮的,只有打败众人之后才可去光之泉,在战斗中不能使用玉,但是可以用种子来辅助战斗,尤其要小心胖可丁,行会的老人可是有两把

民。子的。

訓神秘森林

胜利品也顺利章包了牌可于放在光之泉的礼籍。光之泉氏为之前有之停止的影响,值到现在才可以进化。当路档等表尝武剂进化的时候,却被告知识和主角仅为普查了一个重要满足了进化条件(有些精灵繁装石头才能进化的,进化的时候使用石头即可,有些购需要通信进化的,需要有道具つうしんケブル,如果还需要其他道具,一并选择道具即可,某些进化道具可以通过完成三周目以后的迷宫委托得到,或者在一部自然当的商店里也可以买到一些),即可前往那里进化(在迷宫列表中选择处かりのいずみ即可),进化之后能力HP提高10,其他能力提高5。

毕业后, 實險灣包的容量再次扩大了, 并且 得到了10010元的奖励。以后就要在海边的秘密基 地里记录了。此时, 风铃编成所里也可以更换队 长了, 只要对加入队伍的精灵选择リーダーになる 即可将其任命为探险队的队长, 但在迷宫中不能 随意更换队长, 而且就算让主角和搭档去休息, 地图上移动时显示的还是它们俩……

毕业后迷宫列表多出了几个地区可去、ゼロ のしま はくぶ/とうぶ/せいぶ/なんふ(零之窓 北部/东部/西部/南部),在这个岛上的迷宫难度 偏高,但里面能得到的特定道具也是很稀有的 关于这几个迷宫的攻略,谓关注后续研究。

秘密等级

再做几次任务之后,商店旁边出现吸盘魔偶,它提起有名的探院家鉄甲螳螂被困在了迷宫中,于是 去那个新迷宫ふぶきのしま(暴风雪之岛)看看吧、总共有20年、水和冰精灵居 多。通过后又出现新迷宫 クレバスのどうくつ(库雷巴斯洞窟)、前半9年、后半4年、迷宫深处是被冰冻住的铁甲螳螂、原来是BOSS 雪女王的好事。救出剪刀手后它送给了主角品做秘密等级的礼物、这东西秘密到没有任何人知道

玛娜菲

秘密等级事件过了一段时间后,某天和向日花炎话时,从它那里得到暴风雪之岛东边的被封锁的 海的情报。去那里看看吧。

· 医感觉学规则等(被封锁的海)。

这个海里只有水系的精灵。20F有 个宝箱和一个神秘的锯,蛋在第二天孵化出了短娜菲。刚出生的它有如一个婴儿般,肚子饿了还哭着想要吃东西。去给它喂个あおいて;吧,如果没有,就去沿岸的岩场这个迷宫里去寻找即可。喂

了之后它也不哭了, 主角和搭档决定好好照顾玛娜菲, 再课它一个之后就可以带它去海边散步了, 看到海的它很高兴。次日早晨妈娜菲却失踪了, 主角和搭档在海岸找到了病倒的它, 医治它的病需要用海之妖精、菲奥娜的水鸡(フィオネのレザく)。那么就去妖精们所在的奇迹之海吧。

总共有18+4F,深处周见菲奥娜们的时候,正好遇见蒙 鲤龙想要霸占这里,将它赶走之心得至了所需要的东西作为 谢礼。用水滴医治好了吗娜菲,为了它能够配束成长,主角 们决定将其送回海边交给海像程顾、尽管依依不舍

三圣柱。圣柱王与冀宝之地的秘密







※年ば水田が水のと川川川(春守的河穴)

这个洞穴为3F循环×2或4F循环+5F,里面出现的基本上全部是安侬。在迷宫中打倒安侬,就有几率获得对应字母的石头,根据各段石板上的字母集齐对应的字母石头后调查石板,就能够打开通路。打开通路时石头会消失。

第一段的石板上是"ICE",当集齐I、C、E= 个字母的石头后,通过3F回到入口处调查石板。 冰神柱在人口处出现:

第二段石板上为 "ROCK", 收集"R、O、C、K"是个字母的石头后, 通过4F回到入口处调查石板, 出现岩神柱,

第三段石板上为"STEEL"。同样収集齐"S、T、E、E、L",调查石板,钢神柱出现。

注意, 该迷宫一旦使用穿墙玉之类的出去重

16年 DE CONTRACTOR DE LA CONTRACTOR DE L

新进来,就要重新与圣柱战斗。

钢图柱倒地后,被打倒的魅力一人组合出 现,继续前进。到达最深处,与圣柱王和其军领 的部下战斗。

战胜圣柱王后红色石板出现、启动圣柱王机关、 宝藏之地かくされたいせき、隐藏的遗迹) 井启。

这个迷宫有30层,最底层是6个宝箱,无BOSS。

真假梦精灵。帕鲁迪亚登场

完成了"看守的洞穴"迷宫后,会随机触发噩梦登场的剧情,然后出门就会接收到利利鼠昏迷的消息。接着就可进入しゅぎょうのやま(修行之山)了。

東京というできま(参行之山)

这里总共有20F,迷宫中出现鬼蝉,没有BOSS。在最深处见到曾经被逮捕的罪利智,虽然它曾经伤害过利利量,但是已经改过自新的它一听说就表示愿意帮忙,于是二人赶紧一起返回了行会。

■お呻むかなか(■芽之中)■

总共1/F,在翡梦最深处找到了梦精灵。这时主角两人才知道做了相同的梦。不过梦精灵的样子怪怪的。它告诉两人现在的翡梦世界就是空间扭曲造成的。如果继续扩大世界会毁灭。就是因为这个要除掉主角和搭档。眼看就要扑上来的时候。有人来了,梦精灵说了声凌死就消失了,原来是影和普坦心二人的事情赶来。于是大家一起问到了原实中。

◆ (一)を中からはかめ(層之聚維) □

15)9F, 中面的精灵能是能终形态。很历 生。最小等待的是珍珠神兽相兽星亚、超强的宝 间支配者。当它的庞然身躯倒地时、一声巨吼、 却又静止了一原来又是那梦的世界(进入帕鲁 星亚的梦境、与这里它的内心交谈、得知了与梦 精灵所说完全相同的事实。这的梦精灵也出现 了、看来是在初难逃——可是这时却出现了另外 只精灵。在真正的梦精灵的力量下,噩梦终于 翻出了真面目——原来一切都是它在搞鬼!当它 再次逃脱在时空之门中时、它告诉主角——行自己 在やみのかこう(暗之火口)等着它们)

申ふのか三 ※(暗之火口)…

15+16F,和梦兽一起来到这地狱一样的迷惘的旅客处,都梦等待着三人,它说出了自己的全部的明谋,从次元之道的建立控制钻石神兽助亚路卡,到星之停止的计划,还有在时,随道中判定于故吏主人公失去记忆并变为口袋妖怪。当它让人加入时,搭档居然加入了雅梦一方,还让主角也一起过来,主角断条并绝别,揭拿了雅妙用妙的幻觉控制。人的混评。雅梦召唤出一群超强的怪物向主角。行扑来

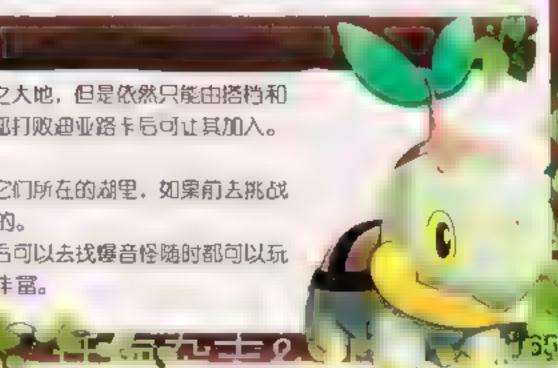
终于打败了那梦、它却又 欠想逃脱、驱然的的绝鲁基重的碎了时间门的人门,但是梦精灵说跳。梦并不会消失,也许会像主角 样从此失去记忆而出现在世界的某个角落 不管怎么样,终于是结束了,原到地面接受大家的庆祝吧 迷宮やみのかこう、かざんりたい地磨追加,与悬崖的梦精大对话后,梦精灵加入探险队。驱梦剧精过后,主角也可以进化了。) 条以上两章由铭风友精提供

『通关后其他追加要素』

通关后去海岸寻找乘龙可以再次去幻之大地,但是依然只能由搭档和 主角前往,连过几个迷宫到达次元之塔顶部打败迪亚路卡后可让其加入。 注意,它的实力很强。

息情中出现的二大湖之精灵依然住在它们所在的湖里,如果前去挑战 它们并且胜利的话,也是可以让它们加入的。

还记得那个猜脚的的游戏吗? 承关之后可以去找爆音怪随时都可以玩这个小游戏。如果刷新了记录,奖励会更丰富。















游戏中不管是对话、移动还是战斗都是由触控笔操作的。移动只要点一下想去的地方,控制的角色就会移动到那一点,如果想省力的话,只要往想去的方向划下,角色就会一直朝着那个方向走去。战斗时的技能和道具的使用也都是由触控笔来实现的, 首先在主菜单中的快捷栏编集选项里把需要的技能和道具放进去, 再在战斗画面两侧快捷栏选择该技能或道具就能马上使用了。



游戏可分为大地图部分和迷宫两个部分,在大地图里,蓝色的烧表示各个迷宫,绿色带有字母N的点表示新出现的迷宫,黄色的S点表示商店:白色M字母表示地图切换。带有红色字母E的点代表将有事件发生的地区。在



本作的多人战斗系统可谓是一大特色,游戏中可实现多名单位饲屏战斗,其中男女主角是默认的基本战斗单位,其中男主角为近身的物理攻击类型,女主角为远程的魔法攻击类型,玩家可以通过点居幕右上角的角色小图标来切换控制,切换的时候必须两名角色都生存并且都在屏幕内,当玩家控制一名角色和另一名角色就会交由AI控制。第三名角色为同伴,游戏中一共有6名同伴跟随玩家,可以通过在大地图的编成菜单进行更换,同伴在迷宫中的行动全由AI控制,在主角和



同伴中有一项称为支援度的数值,这会影响到同伴的行动,支援度越高给予玩家的帮助也就越大,支援度可以通过剧情对话中的选项、夜会话、或在一起在迷宫中冒险来提升。另外一个战斗单位为炼精怪兽,在迷宫中打倒怪物后会得到代表这个怪兽的道具,再配合专用的道具"炼精ビン",就能生成能召唤出这只怪兽的道具,这也是游戏名称中"召唤"的由来,在战斗中使用了这个道具这个怪兽就会出现帮助主角一起战斗了,怪物的行动全凭AI控制。



Q

取略要点



窓の語又の流れが変わる时

- 1. 剧情过后会有战斗教学,只要击倒一名敌人就会发生剧情。
- 2.后段另一名主角会加入。这时可以使用回复道具、先点一下道具、再点要使用的角色。

#05号組命可以先习惯卡下多人作战系统工注 激带同伴回复。

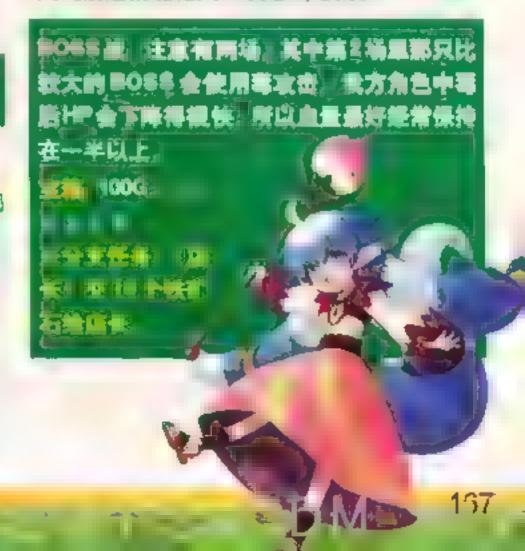


窩れ富れて

- 1.开始直接走到下方海滩就会发生剧情。
- 2. 在大地图可以用技能点数来习得技能了。 最好先学女主角的回复魔法。会对接下来的 战斗会有不少帮助。
- 3 来到商店"エラ呼吸"可以进行道具补充, 和店长对话可接到分支任务,是否做分支任 务不影响游戏的进行,不过做完后一般都会

得到一些实用的道具,具体的任务内容会在文章中指出,其中括号重为委托人。

4.注意开始时两位主角会被方开,如果选择的是男主角的语只能依靠了一只复了,一点 向北前进就能和另一名主角汇合。



歪められた场

- 1.进入大地图的マ アバドゥの森就可 开始冒险,这话的 敌人增强了不少, 如果等级不够的话! 可以先去以前的迷 宫里练练级。
- 2. 多利用地图里的 存档点能确保万无 图 一失。
- 3.敌人不会主动进
- 攻,所以处于劣势时还是跑吧。









巫女姫の愿い

- 1. 御座所的敌人有远程攻击的单位,要优先 解决。
- 2. 区域2有两个路口, 往右边走会得到不少好 东西。





守护せし青



- 1. 在大地图可以进 行队伍编成了, 刚 加入的ナスル的能 力不俗,可以考虑 编人队伍。
- 2. 如果接了这话的 分支任务,进入到 マアバドゥの森就 2 能进行。只要带着 店员 直走到迷宫]出口就可以了,所
- 以要尽量避免战斗,同时也要注意如果他受 到伤害就要立即帮他问复。
- 3.对付神域里的敌人有几点要注意。其中乌 龟形敌人会不时缩进龟壳里,这时普通攻击 是不能对其造成伤害的,只有魔法才能奏效。 另外还有两种土偶形敌人, 攻击力颇高, 还会 成群出现、注意不要被围攻、ナスル的范围攻 击和用女主角的魔法针对敌人弱点属性攻击 都能起到不错的效果。



ヒトの間へ

- 1 先按提示来到神域发生剧情。
- ? 在アムナウのけ道的迷宮里有许多毒沼 地形,角色进入后会不断减少HP和降低行 动速度。
- 3.区域1、区域4有分岔路、另一头有宝箱。



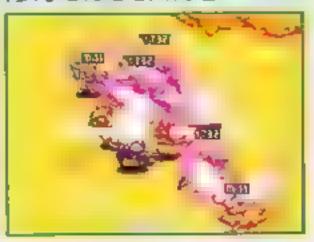
是色質

隠れ住むもの

- 1. 这话开始可以更换地图。
- 2.ディーネー沙漠里有许多流沙地形会降低角色的行动速度。
- 3 这里的敌人多为地属性与火属性,所以用

天属性和水 属性的魔法 攻击能事半 功倍。

4.区域4的宝箱要经由区域2的上



方岔路和区域 5 石边的分岔路进入才能 拿到。

1000年 1000年 5 使用技能進行攻击 情報 証文、理判他承唱的时候可要小の工作機構 世界回复准备。 124、400G、部合金、ドランス 2006

はの題

チガウモノ

- 1.在进入前最好先学会女主角的异常状态回想魔法"キュアスティタス"。
- 2. 首先在ディーオー沙漠获取情报,然后进 入新开放的イーオスの森。
- 8.分支任务里要求的物品在区域1上方的宝箱可以得到。
- 4 这个森林也有许多毒沼地形,还有几个宝箱的位置在毒沼里。

人间の少女

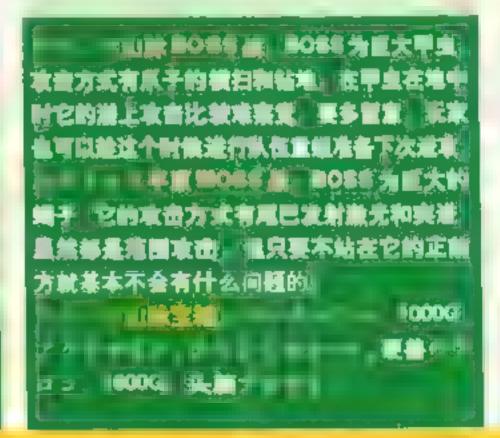
- 1. 这话开始的选项里如果选择了"信じる", ティカ会加入, ナスル会暂时离队。
- 2. 如果开始时选择了"信じない"队伍则保持 原样。
- 3. 第7カタイレイン的迷宮里有许多针刺地 形, 踩在上面会减少HP。
- 4. 区域?有岔路, 左边道路的区域为宝箱。
- 5 走到BOSS所在的区域时会发生剧情,这时无论之前选择了哪个选项、不在队伍里的那名角色都会归队。



10 B

分かれ道

- 1 分支任务里要求的魔法の法衣在商店里就可买到。
- 2. 先前往ディーネー沙漠、在这里要进行分支道路的选择、如果选择"マーディンの幼めた道"的话迷宫为ウラノク山脉、如果选择了"ティカの効めた道"、那这话的迷宫则为エウリュス平原。



意心意

彼女の误解

1 コリュベ 上岳的迷宫里的敌人多为风属性,有些还会远距离的属性攻击,其共通弱点为火属性。

第088編 首先要解決・只要大的鸟。取击方式有用击。正前方直线旋风和前方范围风刃 前两种攻击只要不站在它的前面就不会有用 面且 8088 行动缓慢。只要把人物都分 数开它就拿我们没错了。第二个808年 数子它就拿我们没错了。第二个808年 就了会核技还会使用强力的火炬性底溢。 可且地在帐唱魔法时任何攻击对她都是光莹的。 建前是好学会提升火耳性默性的技能。 1700年、转移の羽、上级者の心得! 斯德 1700年、转移の羽、上级者の心得! 斯德

BOBE BE

召喚書として

1 开始的的选 域如果选了"ラ イラに从う"、 ライラ会加入 到队伍里来,同 时ナスル和ア



イン暂时脱离队伍。如果选了"ライラに从わない",则只有ナスルー个暂时脱离队伍。

- ? 分支任务要求的道具可以在タフロス度合 的迷宫里通过打罐子和木箱得到。
- 3 タブロス摩谷里区域?左边的意路通往区域3,不要漏了这里的宝箱。
- 4 这 话没有BOSS、可以多注重迷宫探索、 一直来到迷宫尽头后会发生剧情。
- 重集 二連曲の书。1200G ・ 1200G ※分支任务 (店长) 交20个接着 第底长

(A) (B)

修制

1 无论上一话选了哪个选项、在这一话开始时ライラ、ナスル、アイン都会加入。

3 区域4 左下的盆路是通往区域5的,这里有两个宝箱、但同时也有大量的机块。

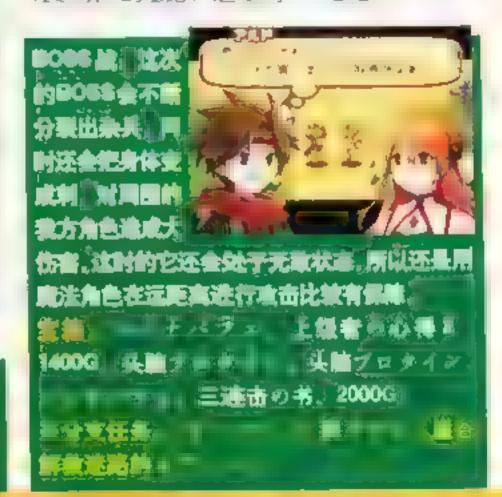


伸削という言叶

1 这活开始时男女主角会和同伴们分开。

2 这次的分支任务厂限定在这声接。确教的 具体方法和之前的那次一样。如果救助对象 被敌人主倒的话。就是重庆开始。

3 アトホス洞窟建門里的区域2的下方有頭 往区域3的常路、東里有3个生箱。



ためらい

1 分支任务要求的道具可以在アトホス洞窟的迷宮里通过打罐子和木稻得到。

? 这话没有迷宫部分、直接到タブロス度谷 就能触发剧情进行BOSS 战了、不过为了能 順利打倒BOSS 还是建议大家练练级。

1088章 这次再次回对 力比上次提升不少。没有一定的等级模球取 数。似乎中如果一名主角被击倒。那男一名角 色也就撑不了很久。"最好还是钢袋为文宝 角。及时为在前面接命的男宝角圈复

崩れた語

1. 开始时マーディン会加入队伍。

2.进入バテュスの森会有洗頭、选择"疑っている"的語ディカ和アイン誓財選队。选择"疑っていない"则ディカ和ナスル暂时 贈队。

3. 迷宫里的敌人多为天腐性,其中天之精灵 还会使用技能引£0我方角色的技能。

题的意

里切り

1 上 话爵去的同伴会。 1队。

2 分支任务要求的道具可以在第16カタイレイン的迷宮区域5的宝箱里得到。

3 迷宫里敌人都为机兵,其中拿镰刀的使用 连玉技能,如果有角色被它们围攻的话估计 只有凶多吉小子。

1000年 | 注次的 808年銀房書 | 量無急的 物理政告不怠棒 | 恒是阿恕技能 | 暗果之 教和時展之者部界常期道 | 如果不注意禁證 的语中了可是根据的 | 打的対策尽量多分散 并来,就不至于一次被打到多个 这样固复也 能及対限上 | 如果实在打不过的话还是多练 問題再来吧 | 12000 | 董事 | 18000 | 原理の心情 | 12000 | 董事

意问题

層しと痛み

1. 这话开始ミルサート会加入

2 ヒドロ ス沙漠里的迷宫区域・有两个宝箱、可以通过区域で上方的通路到达。

3 这个迷宫里的敌人都以火属性为主。可以 在进入前另提升一下两位主角火属性抵抗技能的等级。





暗き援助者

1.分支任务1要求的道具可以在クレスタイ 废墟的迷宫里得到。

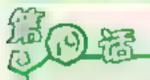
2.注意这关有两个分支 任务,而且都是限定在 这话接取。



BOSS战。接近尾声,所以BOSS都不断增强 这次的BOSS也颇为等于。政治力高是其



的攻击 金編 1700G 有限者の心得 2 事 1400G 美風饮料 配 三連音 の市、強力接着の 9



境界

1. テュンポス的迷宮非常大,要做好长期战 的准备。

2. 迷宫内有非常多的机兵,如果在这之前学会了男女主角都学会了各自的最终奥义。清理会起来非常快。

窓の間 永劫に名のなき青

1.本话是接着19话结束的地方开始的最终战,只要一进人上方的区域就会触发剧情进行三连战,所以在进入前一定要做好完全的准备,包括准备回复道具、技能的提升和第二名同伴的确认等等。



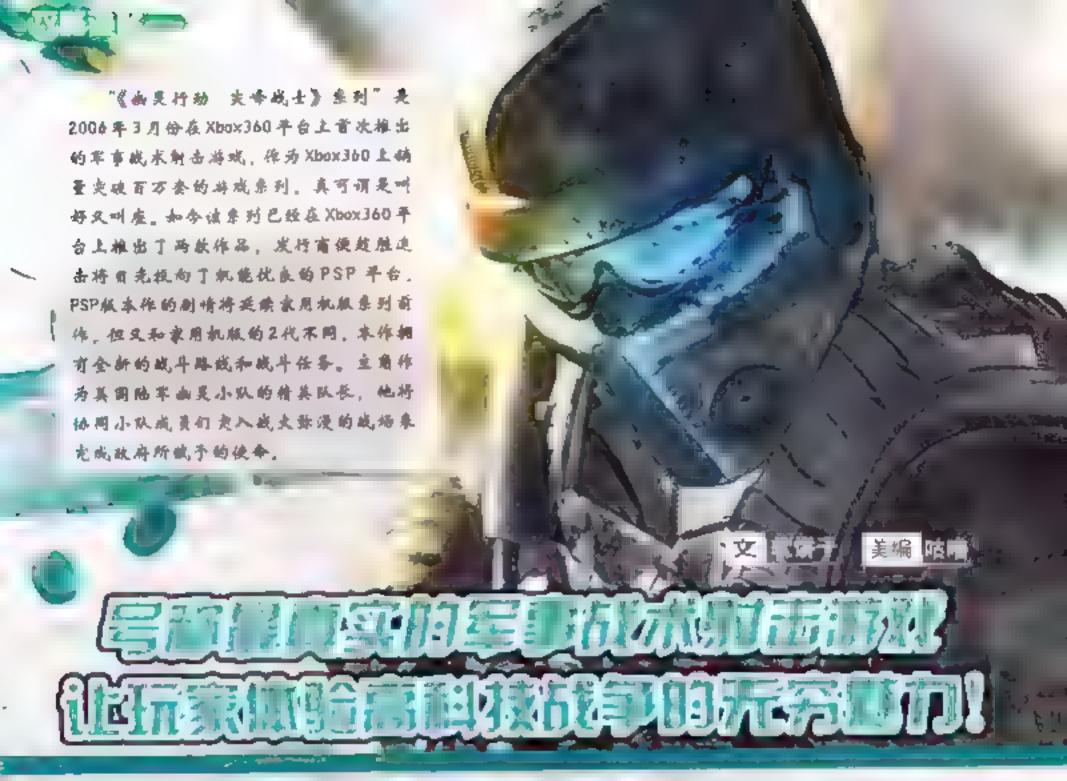
透過一週



名称	BANK	武器	属性	设 明
ソードダノス	1	到	-	以单体为目标的多次剑攻击、赫特技能LV上升攻击回数增加。
しゅ クウェイブ	1	斧	_	冲击波攻击。随着技能LV上升攻击力提高。
スプストダッシュ	1	艳	ter	突进攻击 随新技能LV 突进距离延长。
チェインアタック	2	-	-	接点击顺序对多个对象进行攻击。随着技能LV上升攻击力和攻击回数提高。
ソートでスタ	2	ショ	-	■月洞会心一击率、随着技能LV上升发动。几率投升。
アタックアップ	3	-	_	一定时间内攻击力上升,随着技能(Y上升-效果时间和上升率提高。
アクスマスタ	3	斧	-	提升并会心一击率,随着技能LV上升发动。几率提升。
风厲性抵抗	3	-	50	凤麟性耐性上升。随着技能 LV 上升耐性提高
ガートアップ	4	_		一定时间内防御力上升 随着技能LV上升 效果时间和上升率提高。
ソニックエッジ	4	왥	_	用劍发射冲击波 随着技能LV上升攻击力·提高。
スセアマスター	4	他	-	提升枪会心一击军 随着技能 LV 上升发动 几率提升。

770				
名称	RANK	武器	職性	
地闖性抵抗	4		地	地属性耐性上升,随有技能LV上升耐性提高。
ウォ チャ ム	5	_	_	把敌人吸引到自己身边。随着技能 LV 上升 成功率提高。
ハトブロウ	5	斧	_	吹飞攻击。随着技能1V上升攻击力提高。
天属性抵抗	5	_	夭	天属性耐性上升,随着技能 LV 上升耐性提高。
SP + + ;	6	_	-	回复 定的SP 随着技能LV上升回复思提高
ドロ ランス	6	枪	-	把自标拉到自己身边的攻击 随着技能 1 × 上升攻击力和成功率提高。
水無性抵抗	6	_	水	水陽性耐性上升,随時技能LV上升耐性提高。
アポイトマスター	7	_	_	回避率上升。随着技能LV上升回避率提高,
ヒットマスター	7	_	_	命中率上升。随着技能LV上升命中率提高。
火腐性抵抗	7	_	火	火属性射性上升,趋势技能以上升耐性提高、
コンセントレイト	9		~	定时间内名中率和回避率上升 髓脊技能 LV 上升效果时间和上升率提高。
ラントステッシェ	8	到		接照自己在屏幕划的线作出成功 随着接 能 LV 上升攻击力和攻击范围提高。
HP 7 7 7	8	_	-	HP上升,随着技能 LV 上升 HP上限投离。
ファストアタック	9			攻击间隔缩短。随着校能、LV上升缩短率和效果时间提高。
スピングラ シェ	9	辫		目标被自己周围的范围攻击 随着技能、>> 上升攻击力和效果范围提高
ヘネトレイタ	9	柳子	_	正面的重力攻击。随着技能,LV上升攻击力和效果范围提高。
バイハーフィッグ	10			「装备任何武器都能使用的范围攻击」 脑脊 核能、V 上升攻击力提高。
シャツンセイル	10	剑	-	刺喪义攻击,随着技能LV上升攻击力提高。
ハウィングアクス	10	H	_	美奥义攻击。随着技能1V上升攻击力提高。
ティへストラッス	10			枪要义攻击。随着技能LV上升攻击力提高。
シャインハイ・	31			バイパーファング張化版、随着技能LV上升攻击力提高。

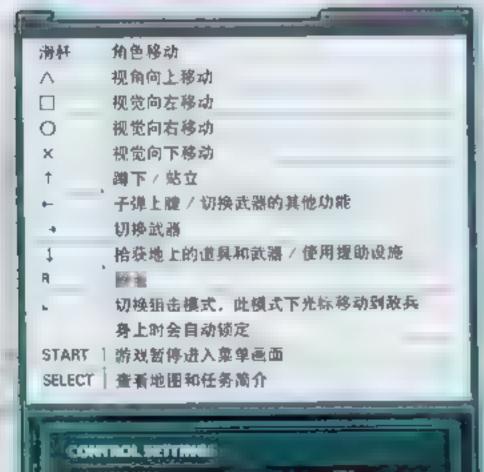
名称	BANK	21:34	属性	
ス・ーケーリト	1	20.00	天	发射关风性的贯通魔法弹、随着技能LV上升攻击力提高。
スヘルヒ ル	1		水	回复一定量的IP,随着技能LV上升回复都提高。
7 2 2 2	2	Fb.	天	定时间对象的命中和问题下降 随着接触。V上升成功率和效果范围提高
アクチンオート			水	发射水黑性的扩散魔法弹。随着技能LV上升攻击力和发射数上升。
フィイアンコート	2		_	发射火属性的魔法弹。随着技能LV上升政击力提高
	3		大	
天鷹性抵抗			X	天照性耐性上升,随着技能LV上升耐性提高。
エアロント	3	Lin.	风	发射风调性的追尾魔法弹,随着技能LV。上升攻击力提高。
r- 2, 0 }	3	-	地	发射地属性的连续魔法弹。随着技能LV上上升攻击力和发射数上升。
キュドスライタス			水	一定范围内己方的异常状态回复、随着接触LV上升范围扩大。
火腐性抵抗	4		火	火旗性耐性上升、肠角技能LV上升刷性拟高
スリープウイント	4	rer	风	使对象睁眼眼别其行动,随着技能LV上升成功率和效果范围提高。
5P + * "	5		天	回复,聽業技能LV上升回复思提高。
水属性低抗	5		水	水属性耐性上升 肠脊技能 2 上升耐性提高
マインドヒート	5	-	火	己方单体的攻击力上升,随我技能LV上3升效果时间和上升率提高。
ディフェンダー	5	_	地	己方单体的防御力上升,随着技能LV上升效果时间和上升率提高
大年ルン ル	6		天	一定时间内封印对象的技能 · 随着技能 L V 上升成功率和效果范围提高
プレイムゲイサ	6	14	火	绒形火柱攻击 随着技能 - V 上升火柱数 邸 和攻击力提高。
风属性抵抗	6	rest.	凤	风赐性耐性上升、随着技能LV上升耐性报高。
マ レントラップ	6		地	一定范围内敌方的移动速度减慢 肠脊髓能 LV 上升攻击力和效果范围提高
サンダ シェ ト	7		关	线形电震铁攻击。随着技能LV上升放电数量和攻击力增加。
スペリオルヒ ル	7	-	*	范围回复概法。随着技能LV上升回复量和效果范围提高
ゲイルウォーカー	7	-	凤	一定范围内已方的移动速度上升 随着技能LV上升效果时间和上升率提高。
地爬性抵抗	7	-	地	地環性耐性上升。陽界技能LV上升耐性投高。
ライフスティール	8	-	火	吸收敌人 伊 并回复自身 甲 随着技能。V上升吸收力提高
レンストスキル	9	-	火	己方的核能防御效果上升 随着技能。Y.上升防御率和效果时间提高。
ポイズンブラスト			地	范围掛攻击 随着技能。V上升成功率和效果范围提高。
SP 7° 7	9		i	SP上升、随着技能LV上升SP上限提高。
ブリザード	9	_	*	使对象的速度減慢和不振減少HP 随業技能LY上升成功率和效果范围提高
スト ムトライブ	9	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	凤	向对象发射龙卷风,随着技能LV上升攻击力和发射数提高。
ライトニング	10		天	落下闪电的强力天黑性攻击、脑骨技能LV上升攻击力提高。
イフリートプレス	10	-	火	指定方向的火魔性攻击,勒著技能LV上升攻击力和效果时间提高。
ラナンエアイビー	10	-	地	从地中长出植物进行攻击。随着技能、V 上升攻击力和植物数量增加。
	11			最强大属性范围攻击,随着技能LV上升攻击力投高。
ディハインレイン	11		天	
アイスグレイザ	-		水	最强水属性范围攻击。随着技能LV上升攻击力提高。
フレアヴェルク	11		火	量强火属性范围攻击,随着技能LV上升攻击力提高。
ブリッサウインド	11		风	最强风属性范围攻击。随着技能 LV 上升 攻击力提高。
グランドチェリオ	11	-	地	最强地属性范围攻击,随着技能 LV 上升 攻击力提高。



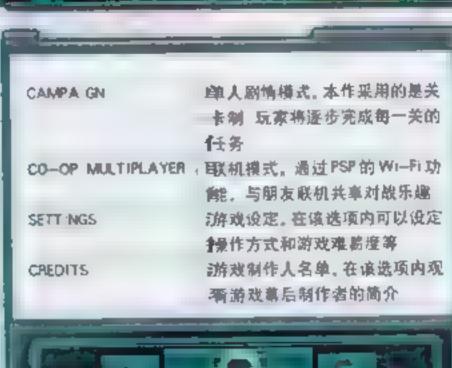
操作简介

PSP。 Participacy's Gireat Reson Advanced Warlighte

- ◆Jb-sofi◆+P-◆2007年8月 23日◆ X版
- ◆1~2人◆39 99要元◆元 对应周边



CONTRACT - DIRECT - DISTRICTOR -





灵活运用香得武事

投入战斗时, 幽灵战士配备有主力枪械。铺助型手枪以及手雷若干。在战斗中击毙敌兵后, 可以上前捡取他们掉落的武器, 但是自己所拥有的主力枪械将会被取消, 所以选择一把称手的武器是玩家都要考虑的问题。辅助类的手榴弹也常常可以发挥扭转不利局面的作用, 千万不要小看它们的威力。



在战场上, 超能战士系统会给幽灵战士详细指引, 其中包括指引目的地的黄色箭头, 目标方框内的数字代来距离, 当走近目标时会自动发生事件, 玩家只需按照此箭头的指向前进就能够完成各种任务, 再也不会为找不告路而烦恼了, 属于十分体贴的设定。

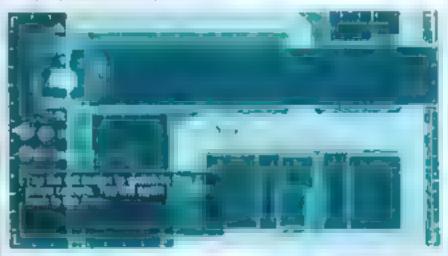


意烈火声的直通战

在行进途中经常会遗遇敌兵,用枪锁定他们后可以清楚地看到他们的体力和距离,敌兵上方数字代表体力值,下方数字表示敌兵与玩家之间的距离。由于敌兵一般都是几个同时出现,玩家经常要一次性对付数人,所以及时寻找掩体显得尤其重要,躲避在安全而又隐蔽的掩体后进行反击的话可以将自身伤害减到量小



在特定关卡可以使用成力强劲的援助攻击。玩家首先要设定好攻击坐标,然后启动援助设施,不一会我方的卫犁定位导弹,大炮等大成力武器便会向之前设置的目标实施猛烈攻击,这样可以更安全地消灭敌兵。要注意援助攻击有次数限制,尽量在万不得己的情况下使用。



原意理作的训练奖

进入New Game 后,系统会同你是否进入训练关卡,训练关会详细地指导玩家进行操作。为了以后漫长的战斗征途养想,还是建议各位先去训练一下。训练开始后先沿赛黄色箭头迅速移动到指定地点,再原地趴下扫射前方木桶,目标破坏后冲向不远处的弹药补



给站 (Ammo 8ox), 换上远距离专用的狙击枪。躲在附近少包堆后面,此时可以隐隐约约看到远处有两名敌兵,将手中的狙击枪调到10倍放大焦距后进行瞄准射击。走到前方的路口时 还要利用手雷炸毁装甲车 要根据距离控制好投掷力度和角度。随后打开地图 根据系统提示在黄色目标点设置卫星定位导弹解决守路的敌兵,接着过去拿起敌兵遗落的火箭发射器,利用它把前方缓缓移动的坦克摧毁。再次在弹药补给站处换上突击步枪,切换武器的高光聚热功能瞄准坦克的弱点位置,摧毁坦克后就能完成整个训练关卡了,反恐战争也将正式揭开序幕。

海戏流程

Junyle Hills

首先打开地图确认下任务的目的地,路上会有不少敌兵出来阻挠,所以移动时靠近旁边的树林、发现敌兵可以利用树木或者岩石作为掩护,沿路爬到山顶全灭敌兵之后接到新的作战指示。在地图的北面有两处目标,各放置了一台重型机枪,旁边有数名敌兵在驻守着,清理干净后要用手榴弹破坏那把重型机枪,接着可以去地图标识的弹药补给站(蓝色"△"符号)里拿把火箭筒。再次收到命令,摧毁在公路上移动的两辆军用大车,由于卡车移动速度较快,所以使用火箭筒来解决它们会比较轻松。最后冲到北边的目的地便可以顺利完成此关了。



Farming Village

这次任务的目的地在地图北面,走没多远把卡车旁边的敌兵消灭完,到了分岔路时发现在边的通声设置了铁丝网,因此只能此择往北前进,路上会遭遇不少敌兵伏击,只要掩护得当不需太费力气就能解决他们。来到最北的一个小村庄,找到我方受伤的三名士兵,士兵旁边有弹药补给站,记得补充弹药和更换自己喜欢的武器。在刚接到新的作战指示时突然杀出一辆敌方吉普车,敌车一



上来就会疯狂射击,还是依靠火箭筒来解决吧。把那二名受伤的士兵扶起来,然后在坠毁的飞机头处使用援助高射炮,由此便能找出黑匣子。随后敌兵派出了坦克,坦克的杀伤力很高,小心不要被击中了,利用火箭筒可轻易将其炸毁,最后往西面的指定地方脱离。

Guer Compound



Coastal Town

本区域 主角终于来到了繁华的城市。 不过这里已经被敌兵占领了。首先在弹药补 给始内补充子弹和更换新的突击步枪,在与 街道上的敌兵战斗时要注意。由于有些敌兵 躲在二楼阳台。命中他们有点难度。所以角 色移动时最好走在摩擦底下,这样可免遭高 处敌兵的伏击。在南面林道中发现一辆我军 的吉普车,接下来的任务使是要保护行驶中 的吉普车。追兵会从四面出现,一定要迅速 地把他们解决,让吉普车安全到达目的地。

赴兵在我军吉普车经过的路线上增派了火箭简兵,他们的攻击威力无论对主角还是吉普车都能造成秒杀的效果,所以当见到他们身影时要立即将敌兵清除,不可有一丝怠慢。军车走到特定地点时会自动发生爆炸,要注意此时后面会有迅速赶来的火箭简兵,要尽快解决他。等到另一辆我军吉普车驶进来后,把一名身穿白色衣服的研究人员安全撤出现场,然后剩下的任务就是安全到达南面的指定地点。



多敌兵,而正好附近有不少建筑物可以作为 多敌兵,而正好附近有不少建筑物可以作为 掩体,所以对付敌兵还是概轻松的。推他们 全部清理干净之后目标转移驾撃地中央的两 间仓库,这时有两种方法可以炸掉仓库:一 是用突击步枪的高光紧热功能: 正是用主角 随身携带的 C4 炸药。

Mountain Gorge

则开始我军部队的坦克就被破坏了。敌兵趁机蜂拥而上,优先解决敌兵吉普车。同时还要小心火箭筒兵的偷袭。击毁吉普车后森林里出现了一辆敌兵的坦克,用手中步枪的反坦克炮可轻松将其摧毁。来到东面的道路,把敌兵设置的机枪台破坏掉。接着敌军



的直升机会出现在上空,并向我军后援部队 发起攻击,解决它的最好办法是从地上找一 把敌兵的火箭筒,将其一发击落。最后走到 道路的尽头便能完成此关任务。

- M + 1

Industrial Complex

本面前的弹药补给站里换上武器,走到敌军基地门前时发现两名敌兵在巡逻,躲在旁边的山丘上可以轻松解决之。前方路口有辆告部车在戒备,用手榴弹来伺候它。进入基地会发现四处都是敌兵,幸好地面有不少稍了可以做掩护,在一间大仓库里有下辆装甲车停靠在一起。上前装个C4炸药,可以将三辆车一起破坏掉,之后快速赶到西面的指定地点。



从旁边围墙的缺口进入基地, 走到一座仓库旁发生事件,先用突击步枪的 高州聚增瞄准黄色目标点、接着放高C4炸药 将整个仓库炸毁、没有C4的话可以去基地西 边的弹药补给站里补充一下。从旁边突然冲 出一台吉普车,可以使用榴弹炮来解决。般 后迅速撤出基地向下一个区域进发。



这个区域的任务+分简单,首先快速找到停放在基地里的两辆直升机,用手榴弹或者炸药都可以轻松破坏掉,紧接着在基地的深处再次找到二辆装甲车,同样是装个C4炸药,便可以把它们炸个片甲不留,最后跑到指定脱出点即可过关。

Shipping Docks

ATT 1 5

卫星想 这里的任务也是和刚才一样,把基地里的敌兵全部消灭。由于这里的场景单一,找起敌兵来十分容易,注意不要被他们围攻,解决完所有敌兵后撤离。

区区域 这关可以直接前往两北面的脱出地点,不过路上的敌兵可不会轻易放过我们的主角,所以恶战是在所难免的,幸好他们都算比较好对付,不需费太大的力气就能安全到达自的地,继续下一关的任务。

P区域 来到城市的港口,我军的主兵们带头冲在前面,可坚持不了多久就倒下了…在码头中央筲辆坦克要尽快炸毁,其发射的炮弹可以秒杀主角,用突击水枪上的反坦克炮找准机会攻击吧。附近敌兵特别多户需要多戏棒体进行反击。接着的任务是要把停靠在码头的追轮炸毁,在渡轮的处地方使用水枪的高水紧垫使渡轮处于高温状态,不出片刻轮船就会爆炸,整个关卡就全部完成了。



RiverBridge

开始就要阻止敌兵的坦克开过大桥,迅速换上火箭筒把它炸毁吧。由于桥面上设置了铁丝网不能通过,所以只好从西边的山间小路前进,山边悬崖同样埋伏了不少敌兵,沿着上路走到指定地方发现一辆破日的坦克,

把它击破后返回到大桥上,在坦克残骸的两头都施放高光聚热,大桥也随着坦克爆炸的巨大威力倒塌了。



Tungle Ruins

在箱子里补充弹药,启有小路向地图是 小的目标点进发,建中的敌兵要迅速解决。 遇到敌兵装甲车要毫不吝啬地使用榴弹炮。 这样可以节省不少时间和弹药。当到达第二个目的地时,有两辆军用卡车租两辆击普车停在房屋旁边,不要放过它们。在东面的贯贴目标处发现装著干扰器的自色箱子,此时要用C4炸药毁掉它,炸掉。超精战上系统恢复正常,视野终于变满晰了。接着原路返回到西面区域,摧毁指定目标后任务完成。



Rural Hacienda

沿路经过的几个小村庄都有不少敌兵隐藏在里面,要注意另一被气围了,途中有些敌兵伪装成熊猫出现,样子十分精稽。长金跋涉来到东南面的目标及会触发事件,一名我军的士兵被恐怖分子枪杀了,在指定的屋子



勞有大量敌兵涌出来, 清理完敌兵后在院子里等待对话结束。接着遇到的两辆占普车和坦克可以分别用榴弹炮和按坦克炮来轻松揭定, 由于面对的都是大威力武器, 所以要抓紧时间解决它们, 最后从旁边的小路脱离。

Jungle Road

一出来就看到有辆卡车在逃窜、快速补充完子弹后立即抄小路上前去截走。走毁卡车后按指示到达中央的山顶处、敌兵的境克再次出现,但现在还没有能力破坏它。从另一头走到小路上,把正在移动的吉普车和军用卡车炸毁后发生事件。然后从,路迅速饱到南面的道路上把军还轿车破坏掉,接着返问之前的山顶上,把那辆坦克解决掉,最后沿着小路往南面搬离。



Bunker Area

本区域 比较简单的 今关手, 路上有大量的教车部认存命, 先独自 人间进敌军 基地内, 把敌兵——击机内边脱出, 途中

会遇到坦克和追兵的阻挠、建议先去补给站 箱子处取得的火箭筒,用火箭筒能轻易秒杀 敌兵的军事设施。把敌军所有每生力量清理 完之后就能安全撤离这里。

非常简单的任务, 冲进基地里 将停置在广场上的:两辆坦克引爆, 接着就可以到指定地点脱离了, 脱离时可以无视路上的敌兵。

及关敌兵众多,几乎是倾巢而出了。而你要做的就是利用掩体来逐个击破上"看要写点"。"看下有与有信人,有些敌点,以保存企业企多的。",一平主"是分子的。",即在企业企多的。"是是"集上自开机",是是"集上自开机",是是"







越精

PSF

古豐丽鞋 圆年纪念版

M Tomb Raider Anniversary

◆ 100% 达成游戏

是要太色100min或复的式 键、就必须必集高病戏关卡中的 所有手工艺品(Artifacts)和 神子、各一位。一、当人成 100%的完成度后就能用启所有 繼載表表。

◆劳拉阻圖申爾當斯藍師

成功完成劳拉庄园的任务使 能开启庄园的普乐旋律。

◆不使用急救包完成任务

石游戏上如果产品的生产自己包含你又不想使用急救包的话。一以在包含品录与(Checkpoint)后最上游戏再进入游戏。此时就能让生命值加满。当然,这个方法确定太麻烦了,所以还有一个更极流的办法。那就是到达记录点了Checkpoint。但它刻自杀。比如从很高的地方跳下来挣死或是眉入水中淹死,这样劳控就会以生命值全满的状态从记录点重新开始游戏。

◆黄金劳拉

这里说的黄金劳拉不是隐藏服装,而 是让劳拉变身为真正的黄金劳拉。方法是 在第7关弥达斯宫殿中,让劳拉站到弥达斯



◆对付野兽的技巧

每处游戏难变不一, 他在对时宣宫的也高萎运用。些技巧, 比如有有对军事或野粮时, 只需站在。记地当的, 平台工程军无伪军 松稳定官们, 这也算是不列力来就有的战斗技巧了。而在埃及酒, 两本历伊时, 化于有些本乃伊有一定的两猎范围, 当它是了那个范围就不会追着你打, 而你却可以用枪来攻击它, 所以利用这个原理, 可以做到无伤干掉它们。

PSP

吃百人世界3

美版 Pac Man World 3

◆开启所有关卡

◆实用秘技

· · 、 · 即门开启所有隐藏要素,这些隐藏要素包括有所有动物 植物 建筑以及其他 角色。密码输入正确的活就能证至,大家的压声。

◆隐藏要素密码

改变所含的名字能获得不同的特殊效果。

开启所有动物 开启所有动物笼子

开启所有动物玩具 开启所有植物 完成所有特定情节 动物瓦获得捐款 动物繁殖力加快 开启领临净种的动物 开启蓝色衬衫 开启枞色衬衫 开启橘色衬衫 开启粉红色衬衫 开启自色衬衫 开启黄色衬衫

把顾客名字改为"Andrew Binder" 把顾客名字改为"John Wheeler" 或 "Adam Levesque" 把顾客名字改为"Lou Catanzaro" 把原客名字改为"Charlie Peterson" 把顾客名字改为"Akiyama" 把原客名字改为"Bill Gates" 把顾客名字故为"Dr Doittle" 把顾客名字改为 Steve Seratino" 抱顾客名字改为"Mr.Blue" 把顾客名字改为"Mr Brown" 把顾客名字改为"Mr Orange" 把顾客名字改为"Mr Park" 把顾客名字改为 Mr White" 把顾客名字改为"Mr Blonde



1

才上 1 为大家长供户户自由主题检查扩展 25元 自首文价,多届准 M. 版本为1)。 支装。或此后,先基本人游戏。核环创时主经改量单。说得"incarconce"、按 tatellin人物排品 到, 无户 在 CMI 为下表面", 并选择定证了在 世祖先却是这种人之"《ME 然》报 角键型 前对。

尼斯之道 最终幻题VI

クラインス コアーファイナルファンタン - 171

▶游戏编号。ULJM-05275

後明 📹 🗀	14	● 散掘失量 40	三十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二		The state of the s
t l	902 st# 7F	自功	直写	0x00000063	人物力並值99
	0023EE45	自动	真写	0x00000063	
TI	O023E880	自动	直写	0±00000063	人物体力值99
	0023EE46	自动	直弯	0x00000063	
MO	00235881	自动	直写	Gx00000063	人物度力值99
	00238847	自动	直写	0×00000063	
MO	0023EB82	自动	直写	0±00000053	人物精神值99
	0023EE48	自动	IS	Ox00000063	
MO	00236883	自动	直写	0x00000063	人物运气值99
	0023EE48	自动	直写	0x00000063	
Lv	0023EB7E	自动	直写	0x00000063	人物等級99
Gang	0023EEEC	自动	直写	0x0000000F	攻击力界限突破
WuD:	QQ23EE86	自动	直写	0x000000FF	无敌



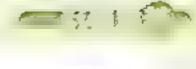




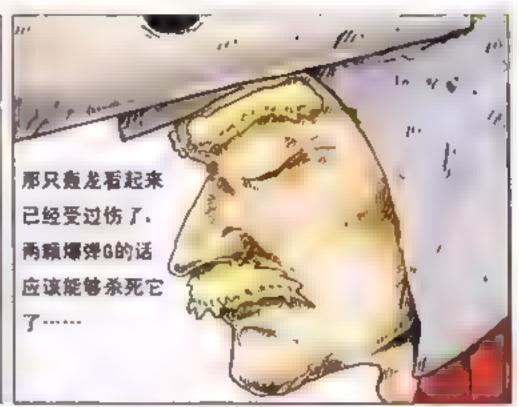


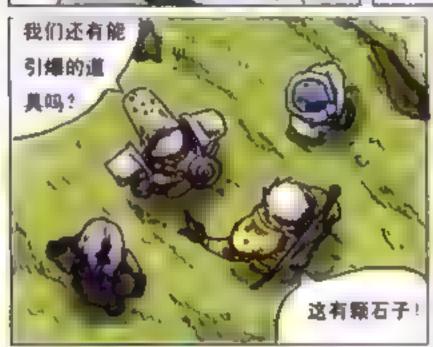
















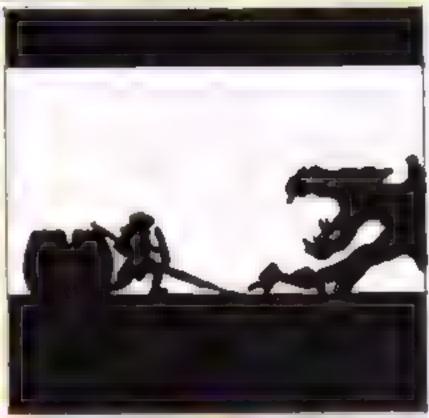










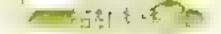






啊! 沸腾吧!

我热血的青春!!





作者博客地址: https://blog.sina.com.cn/licut



9月下高期台軍机上都是有什么大量头的作品。但是有民教制作本作不错的私政还是非常值得大量一次的来自D的新港电影或《通智之谜 战神的挑战》将PPC要素和PP Z要素相综合。在瓜类获得"不错的评价"还是有提触过的比较可以用3月27日发售的国版来体验。下 《英雄专说 《艺轨题》》的PSP版 亦作文文的 注 表次更是采用了双MB的大容量。在环境内容上升几阶或两部本系,想要听意识着多,专知对人音乐的PPG把,只不答话是

股售表阅读提示

- 1 本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名 发售厂商 游戏类型以及日 美元价格(中文名下方的是日 英文原名,
- 2 以日元标价的为日版游戏 以美元标价的为美趣游戏 以此类推 除任天堂的日版游戏外 所有日版游戏的价格都不含消费税。
- 3 红色字体为受瞩目游戏。

Sancar and the said			
· 永空第 五柱神之群	Const	A 1	4 5 0
エレメンタルモンスタ 五柱神の謎			
条約標尔托拉 七颗宝石	NBGI	A · RPG	4800⊞೨೮,
アルトラクエスト 7つの宝石			
	使001年8月27日		
前的防地 大厂创度的政务问答OS	Mile Stone	ETC	3800⊟元
いつでもどこでも 大丘圧厚の政治タイズDS			
它类语的不可思议生物 与什	Dimple	BLG .	4800⊞⊅1.
公路を養べる不思议な生き物 Marsh			
 MOS	Rocket Company	ETC	2800⊟元
圧文社免給者シリーズ準据 英級DS			
萨泽科的成人全国本。	1.3	1	0 (
こころを休める大人の添り絵DS ?			
汉榆OS2+常用汉字辞典	Rocket Company	E1C	3800⊞⊅6
财团法人 日本汉字修力将定协会公认 汉翰OS2+常用	以字份典		
地域()女 朱春	Compile Heart	AVG	4800⊟7€
前域 9女 朱巻			
SIMPLE DS系列 Vol 23 益智之雄 战神的挑战	O3 Publisher	Puz	2800 ⊞21
SIMPLE DSS U - X VOI 23 THE MX 4 7 4 8 1 3	アガリアの貸工		
か物作のりゅう がおとり	Port 5		4 20 20 20
たまごつちのブナブナおみせつち みなサンミャー!			
職法交換日记	Ertain	ETG	3800日元
ともだち作ろう」概法のこうかん日记			
過酒肺DS	EA	ETC	2800日元
パ チンダーDS			
绘图猜测DS	SEGA	PUZ	3800⊞π
E714-508			
KERORO军曹 找磕大作战	NEGI	PUZ	4800日九
みつけて ケロロ军御 まちがいさがし大作战であり	主寸!		
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
A 1500 名美 - 編	tine 1	A	· 1 ·
The Legend of Zelda: Phantom Hounglass			
蜘蛛侠 敌步难號	Act v sion	AC T	19 9 ∄ 6
Solder-Man, Friend or Foe			
	- 100 NO NO A 4 1		
ASH A " IT DO DE	N teron	HF	F + 1
ASH - ARCHAIC SEALED HEAT-			
你的私人课程	Square Enx	EIC	2800⊟ ₹
あなただけのフライへ トレ・スン DSではしめる	71 11 X 0 3 #		

地球和生态 台 門	JOURS OF THE	F T	~ ⊿π
地球の作り万 行言			0000
地球著作法 纽约	Square Enix	E TC	2800⊟⊅€
蜘蛛の牛ュア ニュ ヨ ウ			2000
世球要十去 島戰基	Square Enix	ETC	2800日元
地球の歩き方 ハワイ			
4			
成人工推進。伊车美字件档案	ter that the	A.	44 14 71
大人のIS スティ マガイ件ファイル			
高。及過水烘煮 罗尼料理人的林兰集品	XC P	F 1	a f t
高半水樹 物館でごさる 善田人 香宅料 聖人のす シナ	*ルレンモ		
松子心糖品及授助系统 生 加工 水 趣	VM.	, TC	9 7
松田忠徳温泉牧機監修・全国とこでも温泉手账			
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		Av	T B
所付き大門サスへ、ス別は ノノズッカ 転向	ಆಕರ್ಷಕ ಕಟ್ಟರ ಕ		
6 tst idiquation	78	£ T	
tast = STAOS			

PlayStation Portable

	2007年8月20日		
TYPE改略版	Inem	SL.O	4800日元
TYPE サクティクス			
平益等 寧 《 / 自 示版	B. C. K. S.	A	A 1
*A KT Y # * PORTABLE OPS .			
鄉汗鄉 统治者	EA Games	RAC	4800日元
ンアウト ドミネ タ			
	2007年9月27日		
库午夜順乐部 排坍版	Gentd	RAC	4800日元
定ミッドナイト ボータブル		_	
仁怪盛 麂形版	Takuyo	AVG	5800日元
溶アプリコット ボーラブル			
after to the action		1000	
AN S ONLD		-	StroF
MPLE 2500系列 Vol 11 益智之雄 战神的挑战	D3 Publisher	PUZ	2500日九
MPLE 2500シリーズ ボータブル() Vol 11 THE バ		BI	
	2007年10月2日		Υ.
蛛族 最为推理	Atv	4 1	χ,
pider Man: Friend or Foe		one.	to one and
BA Live 08	EA Sports	SPG	39 99美元
BA Live 08	0002 m 18 E 40		
	2007年18月4日	ADT	4800⊟元
林达 战争编年史	MBGI	ACT	4000[]/(
インダム ミトルクローグル	000 1	COV)	5980日元
t CA高尔夫球场Vol 3	SCEJ	SPG	2300 - 1
入んなのゴルフiがVol 3	40074r15 E 6 10		
1. 2. 4. 4m	2007⊈10月9 世 	FrAC	A 99 L m
世嘉拉力 近代		, , ,	7.2.1
Sega Rally Revo	Square Entx	S RPG	39.99美元
数终幻想战略版 狮子战争	Origina Cury	Q 111 W	4412-3070
inal Fantasy Tactics: The War of the Lions	Lucas Arts	AC [†]	39 90美元
字球大战船线 受节者中队	FARMO IN CO.	7.0	
Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	2007年10月18日		
美丽在德 杨杏州镇	LucasArts	SLO	39.99美刀
费拟乐团 快奇世界	British a ma		
Chellulia, 1977 Pho Gisto			
Thrillville: Off the Rails	2007年10月10日		
约束之地 利维交拉 特別版	2097年10月18日 NBGI	RPG	2800日元





Vol.72

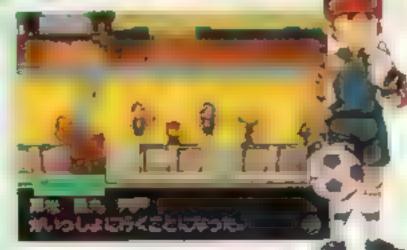
新版 PSP 拆机解剖影像





软硬墩室

游戏展望台



收录未发售游戏的第一手影像 情报,让您享受職速的视觉冲击!



新作特接队

全面网罗近期游戏,为 您简介最新的作品信息!

本權为您養示《海蘭王· 臭魂档 位》、《日袋妖怪不可思议的迷宫 时之 成时刻2》等5款作品。以最速的影響 建造物是主席要新作品。以最速的影響





火热试匠区





想了解最近有什么新的游戏节刊上市?那么你一定要关注这里的内容,这里会给大家介绍最近上市的各类游戏节刊以及重头内容。方便大家购实。另外,大家也可登陆Leve IC 网站的"电玩书刊区"(http:www leve_p on book ', 那里可以走行书刊的网上购买,而且还有机会购买到leve_p提供的限量(折最新书刊。



游戏域图

LV35

本期特别企划将由亲历者党领管已忆每年世界各地的重头游戏展会,再次已经即些难忘的场面和异国风情: Web Show专题。简简单单的游戏——web Game介绍、城寨小百科: 光环、最后一战、私房话: 这一夏天作做了什么?城寨等馆、游戏内置广告: 推荐录动: 10 厂,设备大准程: 屋间、五折、摄录中的人生百态一幅猫小黑水牛。上下,每户,日端上经动成、售卷、架方等。



变形金刚漫画版

Vol.7

第/有将收录两部作品,从广阳公专工人。 的"内战系列"第三卷(完结)以及正本证证公司 2006年力作"默示录"。新旧两代汽户,证证明 创作者激情碰撞,在数百万年为强壮工的基的 坦内战的大背景下,讲述成产鲜为人员的精彩 故事。塞联阵狂飙完全本主化译制、150万全彩。 中文漫画合。几本,另有竞压金河产示集120、变 形金刚爱好者的超值之选。

9月24日 全国上市

游小说

第7辑

五大官方小说震撼出击——《质墨效应 启示》, BioWare倾力打造的太空史诗: (寂静岭2), 恐怖游戏的艺术最高峰: (战国BASARA2 酷炫与帮派), 帮派火拼的最高境界: (最终幻想刈官方外传), 隐藏在宏大历史中的小小诗篇: (宿命传说 苍黑的思念), 经典作品继续连载。而除了大受好评的(奥丁领域)外, 本次还将为您献上(心跳回忆 启程之诗)的精彩剧情小说。

9月26日 全国上市







伴随着《新世纪福音战士新剧场版:序》的高温人气,本辑特别企划为您带来剧情透解以及日本各厂家的最新周边模型的全面介绍:《高达00》新品不断,机械点评为您评测最新的三款FG模型:FIGURE麻辣烫春色满园,充电娘布拉格为您注满元气:HOBBY街的武装神姬带您重新认识女性玩偶。本辑VCD将为大家展示最近火热的SD《三国传》中的司马懿改造范例,并全天候地展示本辑中的多款模型。



9月22日 全国上市

游戏光环DVD

第28辑

《最终幻想》20周年官方纪念影像带你回顾 最伟大的RPG系列的发展历程。劲作特搜队收 录多款期待大作最新影像!《职业进化足球 2008》、《寂静岭5》、《窓龙2》游戏影像初公 开1 PS3 9月期待大作(天剑)动画版前传(剑 之传奇》为你讲述《天剑》故事的起源!热血最 强NGC《生化危机》重制版小刀无伤通关影像!



已上市 各地报刊亭销售中

最动漫

第六期

4小时DVD+精美贈品+动听CD集

本期标准版DVD收录(BLEACH)最新剧场版+独家幕后花絮+OST彩蛋、《寒蝉鸣泣之时》特典OVA(猫杀篇》,2007年朝战MAD动画,人气王大赛总决赛和春夏档动画大盘点等精彩内容。豪华版加送1张音乐精选集,包含著名同人乐队SOUND HORIZON的最新史诗乐章(圣战中的伊比利亚)等众多动听音乐,还附赠萌气十足的(幸运星)CD包。本期抽奖礼物则来自WF大会的限定品,华丽又罕见的御姐在等待你哦。

已上市 各地报刊事销售中



《最终幻想VII》十周年纪念巨作

2007年度PSP最受关注作品

240页精装特辑+《最终幻想VII 危机之源》全CG典藏DVD

最終幻想VII 危机之源 攻略全书

9月26日 全国上市



FINAL FANTS THE

《FF7CC》最速攻略本 火熱登场七大篇章全面解析游戏

PSP游戏典藏专辑 VOL.5 全新 改版 3DVD-ROM

16數四四數數數數值 700公司的規模用級的產品

内容最精彩的 PSP流行月刊 DVD-ROM

提供戶有PSP最新资源

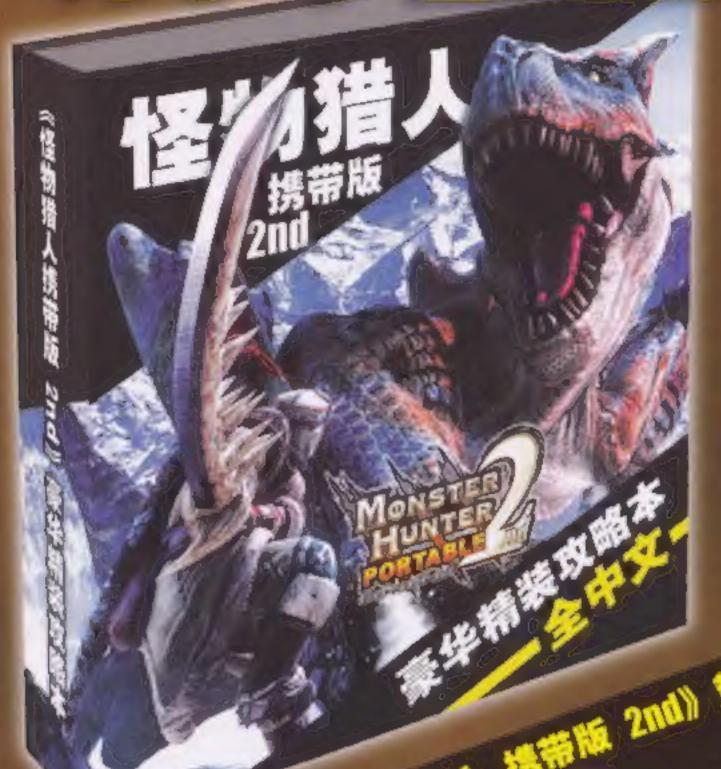


杏花墙外别样框 戏说游戏中的移情别恋

封面女封面女生私房话。街舞MM与游戏GG的故事

话梅杂志&3DM-SMV





不学情 装改略本符人 携带版 2nd 《

经松征服上位怪物 经松征服上位怪物 精彩技术全程展现 精彩技术全程展现 超炫视频让你大开眼界 超炫视频让你大开眼界 超炫视频让你为位达人玩家的联袂演出 敬请关注国内多位达人玩家的联袂



新人的**必能品**

9 烤肉屏幕據

怪物扑克牌 附送精美赠品

10月初 全国上市

224页全彩32开

口袋妖怪专门志

VOL.2

口袋妖怪游戏、动画漫画全面出击

不可靠似的迷君 对之保险权。难之保险队 详尽剧情改略研究一员打尽

D發促使体尽分析VOL.2:—一定程之天。在录准体现。种器组人气况放标题:

件母實質特別解3·最終接徵: 苏维的油商者至1

超值精美赠品

动画

精彩的中文字幕 TV动画



ISBN 7-88527-128-2



《神奇宝贝特别》

苏醒的迪奥希斯!